SEGUNDA ÉPOCA - Nº09 - DICIEMBRE 2014

YO TENIA UN JUEGO

REPORTAJE: MONSER - FUSILANDO CLÁSICOS




¿Sería alguien tan amable de decirle a la princesa que mi seguro no cubre cosas como atravesar el bosque, bucear en el foso del castillo, arrastrarme por catacumbas, trepar a un balcón esquivando rayos, sortear arqueros y evitar catapultas? Eso sí... ¡puedo darle el teléfono de un tal Super Mario si le interesa!

SUMARIO



EDITORIAL

Los tiempos cambian. Hace pocos días que el estudio californiano Naughty Dog ha adelantado el aspecto que tendrá Nathan Drake en el próximo Uncharted: todo un lujo de modelado con millones de texturas y efectos de iluminación ¡nunca antes vistos! Los comentarios son unánimes: <<¡esto sí que es la nueva generación!>>, <<¡un juego del futuro!>>, <<¡se ven hasta las puntadas de la cartuchera!>>.

No negaré que el aspecto de Drake es realista como la vida misma, pero después de conocer la noticia me hago esta pregunta: ¿y qué me decís del juego? Se ha llegado a tal punto de obsesión por los gráficos que cuando nos presentan un nuevo juego ¡lo de menos es hablar de sus mecánicas!; nos embelesan con su aspecto y pasan de puntillas por lo que debería ser lo más importante: ¿es divertido?

La industria da al público lo que quiere y lo que la mayoría de los aficionados a los videojuegos reclama son gráficos realistas... y cuanto más lo sean, ¡mejor! Una manera de comprobar que estoy en lo cierto es echar un vistazo a los comentarios que aparecen cada mes en el blog oficial de Playstation cuando se anuncian los juegos gratuitos de PSN Plus. Desde hace unos meses abundan títulos indies de calidad contrastada como The Binding Of Isaac -Rebirth- o Velocity 2x, programas con una jugabilidad endiablada y una adicción por encima de las nubes; sin embargo, los usuarios del servicio denostan estos juegos porque <<su aspecto es de otra generación>>. Entonces, ¿por qué extraño motivo nos parece más importante que Nathan Drake se parezca a Jaime Cantizano que saber si nos vamos a seguir divirtiendo con Uncharted 4? - J.P

REDACTORES: Jaime Pérez, Rubén Sánchez, Sara Sánchez, Sergio Gordillo **DISEÑO / MAQUETACIÓN:** Sergio Gordillo
MODELADO / RENDER PERSONAJE 3D: Celia Fermoselle Infante **AYUDANTE DISEÑO PERSONAJE:** Marina Navarro Travesset
WEB: www.yoteniaunjuego.com **TWITTER:** www.twitter.com/yoteniaunjuego **FACEBOOK:** www.facebook.com/yoteniaunjuego
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES POR SU COLABORACIÓN: El Trastero Del Spectrum - www.trastero.speccy.org

SECCIONES



» REMEMORANDO

Viajamos al pasado para contaros las vivencias, anécdotas y experiencias que tuvimos con los videojuegos que marcaron nuestra infancia.



» ESPECIAL REMEMBER: MI PRIMERA VEZ

En este número recordaremos los primeros títulos a los que jugamos y descubrirás cómo los veíamos en aquella época.



» REPORTAJE: FUSILANDO CLÁSICOS (MONSER)

¡A lo largo de los años 80 la empresa española Monser se dedicó a lanzar en kioskos material previamente editado por otras compañías!



» IMPARTIENDO JUSTICIA

Algunos juegos cayeron en el olvido sin haber tenido su minuto de gloria. ¡Chuck Norris ha seleccionado algunos para que los revisemos!



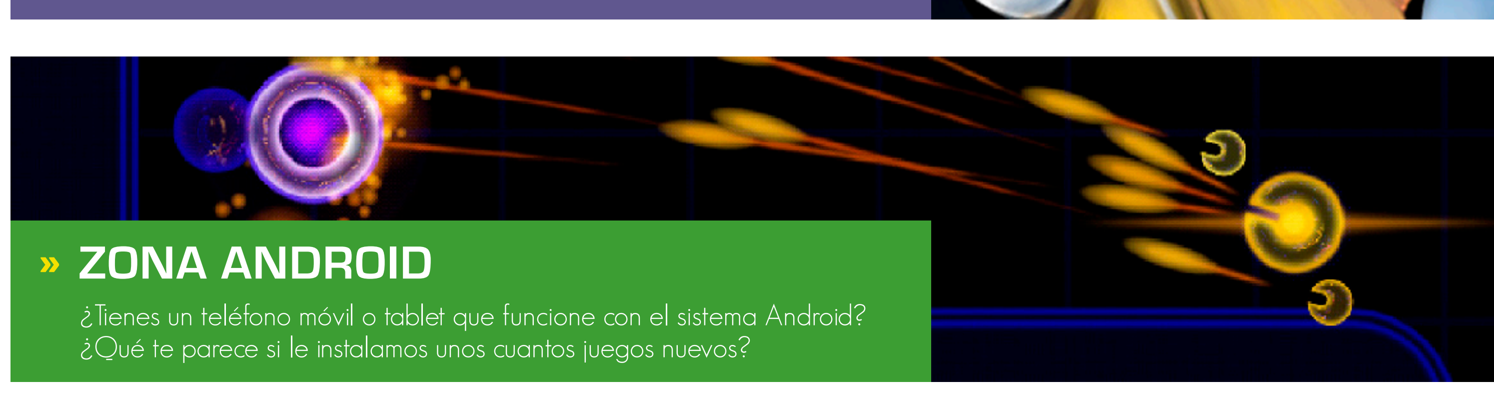
» ENTREVISTA

Daniel Morín y Julio César García trabajaron en un departamento de la compañía española Digital Dreams Multimedia ¡hasta ahora desconocido!



» ¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

Los videojuegos clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos similares a los de antaño. ¡Bienvenido al universo indie!



» ZONA ANDROID

¿Tienes un teléfono móvil o tablet que funcione con el sistema Android? ¿Qué te parece si le instalamos unos cuantos juegos nuevos?



» JUEGOS DE HOY

Puede que los títulos a los que actualmente jugamos se consideren retro en el futuro. ¡Hoy serán novedades pero mañana parte del pasado!



» EL ABUELO CEBOLLETA

El abuelo cebolleta vive anclado en su infancia y el tío Jaime es adicto a las nuevas tecnologías. ¿Te hace una charla de batallitas y contrastes?





LEYENDAS DE LHODRYE: LA LUZ DEL DRUIDA

Acababa de comenzar el año 1997 y eso sólo podía significar dos cosas: que en unos días tras la celebración de Los Reyes Magos me tocaría volver al colegio y que mi revista favorita ya estaría a la venta en el kiosko de Pedro.

Antes de ver de nuevo a Carlos, el profesor de Lengua (alias "Frankie") y a Rosi, la temible profesora de matemáticas, había que aprovechar bien el tiempo, así que sin pensarlo dos veces me levanté de la silla, abrí mi lata secreta de los ahorros y con motivo de las pagas navideñas que a uno le daban sólo por ser niño, conseguí reunir fácilmente las 650 pesetas que costaba la revista.

Ese mes regalaban un título exclusivo llamado La Luz Del Druida que me hizo vivir una aventura inolvidable, pero que a su vez, me dejó con la miel en los labios. Al completar el juego tuve la misma sensación que al ver los títulos de crédito en la serie Campeones -Oliver y Benji- dejando un gol a medio meter. ¡Lógico!, ¡nadie me había dicho que el juego tenía continuación!



AVENTURA GRÁFICA

- » **DESARROLLA:** ISLAND DREAM
- » **DISTRIBUYE:** ISLAND DREAM
- » **AÑO:** 1997
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** CD
- » **JUGADORES:** 1









Arakhas era un druida que renegó de la luz y su alma se tornó oscura, pero Gaia, siempre sabia, hizo que naciese un héroe llamado Rumata para que lo derrotase llegado el momento. La leyenda finalmente se cumplió: Rumata venció a Arakhas y lo arrojó al Abismo De Hulm.

Durante muchos años, la luz de los druidas regresó y el pueblo de Iriadanor vivió en paz, pero pasado un tiempo, la historia volvió a repetirse. La luz de los druidas se estaba apagando y esto llevó a los habitantes del pueblo a pensar de nuevo en Arakhas: nadie lo había vuelto a ver, pero en su día tampoco nadie lo vio morir.

Sadhiurd, el druida más anciano de todo Iriadanor era el único que podía conjurar a Gaia para saber qué estaba ocurriendo, pero debido a la cantidad de pesadillas y visiones de terror que atormentaban su mente, enfermó y rápidamente comenzó a delirar. Ya sólo quedaba esperar que la leyenda se repitiera y apareciese un nuevo elegido capaz de devolver la luz a los druidas y traer la paz al pueblo.

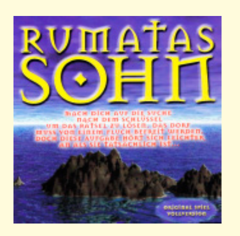
En el juego interpretas el papel de Thalis, ¡el nuevo héroe legendario! Tu objetivo principal en este primer episodio de Leyendas De Lhodrye será localizar a una persona que te ayudará a descubrir el paradero de Arakhas -El Oscuro-.

Aunque no encuentres las clásicas acciones de abrir, mirar, usar o hablar, ¡no te preocupes!, lo que ocurre es que el juego no es una aventura gráfica al uso, sino que tiene pequeños toques de acción, plataformas e incluso algún que otro puzle. Pulsando la tecla ENTER hablarás con la gente o recogerás objetos que más tarde podrás usar presionando las teclas de F1 a F8. Si tu inventario está al completo usa F9/F10 para desplazarte por él, y recuerda que en ocasiones también tendrás que correr y saltar a fin de evitar ciertos obstáculos que te llevarían a una muerte segura. - S.G

Estás ante una aventura gráfica con una jugabilidad única que cuenta con una pizca de acción y una cucharadita de plataformas; además presenta un guión elaborado y unos gráficos muy trabajados. ¡Parece mentira que fuese un juego promocional!



EL ABUELO CEBOLLETA



- La Luz Del Druida se lanzó en formato CD-Rom en Alemania. Allí el juego se llamó "Rumatas Sohn", que traducido al castellano significa: "Hijo De Rumata".
- Aunque este título fue creado en España, no tuvo una distribuidora que se encargase de su lanzamiento en tiendas.
- El juego sólo se pudo conseguir en nuestro país en el CD-Rom promocional que regalaron con la revista Computer Gaming World Nº 14.
- La guía con la solución completa de la aventura se incluyó como extra en el CD-Rom de la revista Computer Gaming World Nº 18.

PUNTUACIÓN



- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN



LEYENDAS DE LHODRYE 2: ARAKHAS EL OSCURO

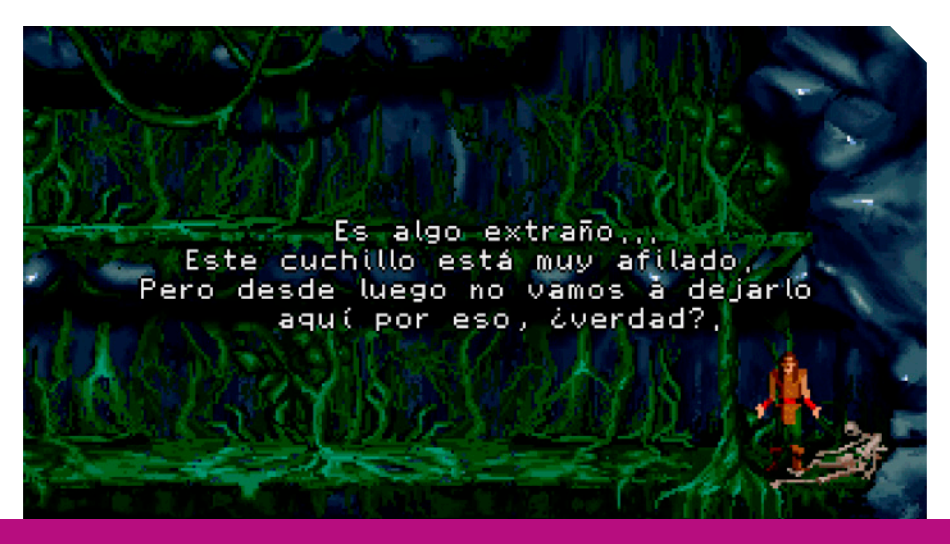
Había empezado el colegio y aunque yo quería hablar con mis amigos del juego que había descubierto, lo cierto es que me resultó casi imposible porque todos estaban preocupados por otro asunto: ¡el fin de la EGB!

Alguien había decidido imponer para el próximo curso una cosa llamada ESO y como parecía que no teníamos suficiente, los profesores se inventaban historias terroríficas sobre ese nuevo sistema de enseñanza obligatoria sólo para asustarnos. Mientras todos se horrorizaban con aquellos cuentos de señores persiguiendo niños para devolverlos a las aulas, yo desconectaba para seguir haciéndome infinitas preguntas acerca de la historia inacabada en La Luz Del Druida. Durante ese mes completé el juego casi todos los días, llegando incluso a cronometrarme las partidas; estaba tan viciado que llegado el mes de Febrero se me olvidó bajar al kiosko a preguntar por la nueva revista, pero una tarde al llegar a casa después del colegio me la encontré encima de la cama junto a una nota de mi padre.



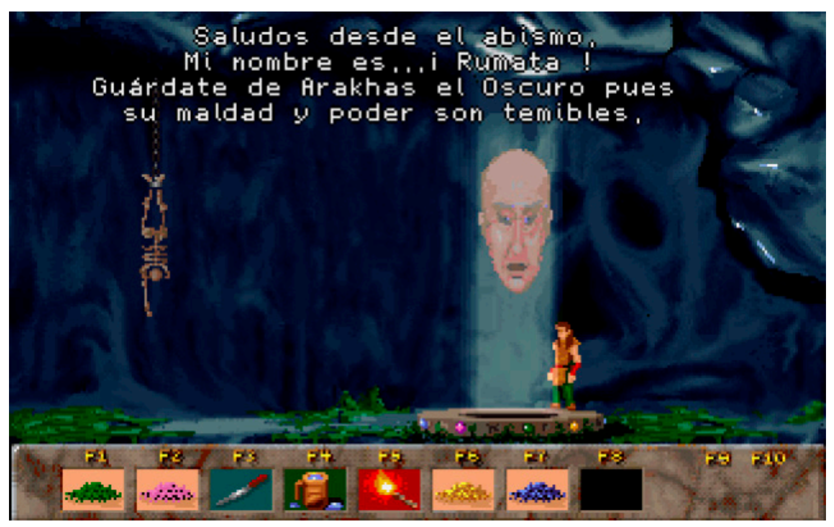
AVENTURA GRÁFICA

- **DESARROLLA:** ISLAND DREAM
- **DISTRIBUYE:** ISLAND DREAM
- **AÑO:** 1997
- **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- **FORMATO:** CD
- **JUGADORES:** 1









Me hizo muchísima ilusión que me la regalase y os aseguro que aluciné en colores al ver que el juego que venía de regalo era ni más ni menos que ¡la segunda parte de Leyendas De Lhodrye!

Según parece, Arakhas logró romper el velo mágico que lo tenía apresado en el interior del Abismo De Hulm, pero para liberarse, tuvo que utilizar todo el poder que le quedaba; esto hizo que su fuerza menguase y tuviera que refugiarse durante un largo tiempo en Las Montañas De La Luna Gemela.

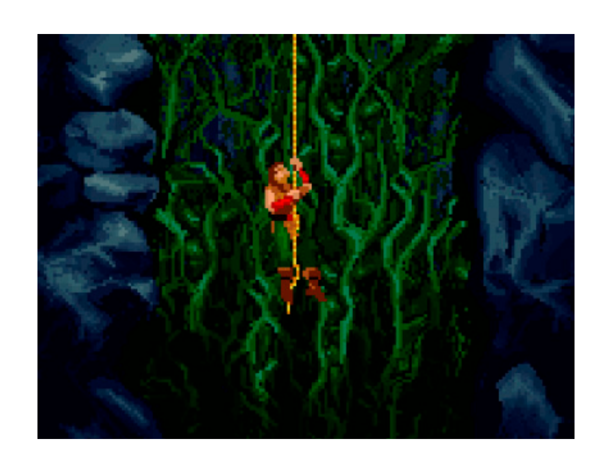
Arakhas iba recomponiéndose en soledad y aunque estaba lejos de ser el mismo de antes, ya había empezado a reunir algunos adeptos a su causa. ¡Su plan maestro haría que el pueblo de Iriadanor y todos los druidas estuvieran sometidos a su voluntad!

El malvado Arakhas había conseguido regresar de entre los muertos con el fin de vengarse, y aunque Thalis llegó a descubrir dónde estaba escondido, nadie se había molestado en explicarle a nuestro héroe lo más importante: ¡cómo acabar con El Oscuro de una vez por todas!

El juego te sitúa a pocos metros de las montañas en las que Arakhas está refugiado, pero como no hay ninguna cueva a la vista, tu primera misión será averiguar cómo entrar. En esta ocasión se denota un pequeño aumento en la dificultad general del juego: dentro de la caverna existen varias trampas colocadas en zonas difíciles de recordar y algunos puzles son más complejos de lo que parecen.

Es importante que recuerdes que hay una liana por la que sólo debes bajar si antes has hecho algo con unas palancas y ciertos signos, ¡de lo contrario quedarás atrapado y no podrás completar el juego! ¿Serás capaz de dar con el espíritu de Rumata, encontrar la espada maldita y vencer a Arakhas? - S.G

La sensación de explorar esa gran caverna pensando en todo momento cuál será tu próximo paso genera un estado de agobio que se acrecenta con el añadido de puzles más complejos y trampas situadas en zonas estratégicas. ¡Es una pasada!



EL ABUELO CEBOLLETA

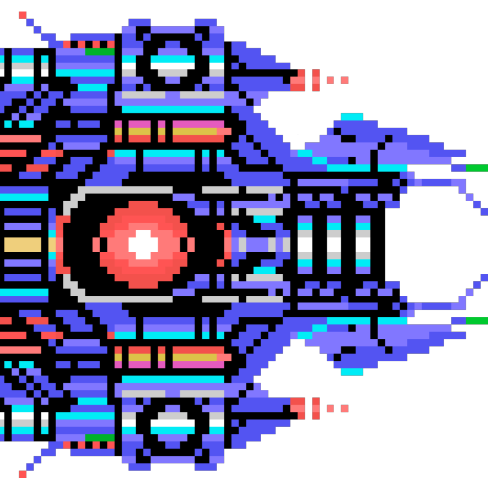


- Arakhas El Oscuro también tuvo su propia edición alemana en CD-Rom, ésta se llamó "Die Rückkehr Des Finsteren", o lo que es lo mismo: "El Regreso Del Oscuro".
- La mayoría de las voces en el proceso de doblaje de la saga Leyendas De Lodhrye las realizó una misma persona: Jaime F. Roca.
- El juego sólo se pudo conseguir en nuestro país en el CD-Rom promocional que regalaron con la revista Computer Gaming World Nº 15.
- La guía con la solución completa de la aventura se incluyó como extra en el CD-Rom de la revista Computer Gaming World Nº 18.

PUNTUACIÓN



- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN



NEMESIS

Al igual que ocurrió con la mayoría de cartuchos a los que jugué en su época, pude probar el Nemesis gracias a un préstamo de un amigo. Era bastante aficionado a los shoot 'em up y aunque en formato cinta teníamos muy buenos títulos como Stardust de Topo Soft, descubrir el cartucho Nemesis de Konami fue como llegar a un mundo nuevo.

Podías manejar tu Vic Viper con gran facilidad, mientras una flota estelar trataba con insistencia de derribarte. No tardé demasiado en devolverle el cartucho a su legítimo dueño, pero aún así, el juego me había atrapado totalmente y consiguió que le dedicase un intento tras otro hasta que lo dominé.

La sensación era agridulce: por una parte había disfrutado de un gran juego, pero por otro lado me había dejado con ganas de seguir explorando otros mundos. Por suerte, aquel amigo también tenía el Nemesis 2, así que no hace falta decir que me faltó tiempo para pedírselo prestado. ¡Necesitaba liberar más adrenalina galáctica!



SHOOT 'EM UP

- » **DESARROLLA:** KONAMI
- » **DISTRIBUYE:** KONAMI
- » **AÑO:** 1986
- » **PLATAFORMA:** MSX
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1-2









Nemesis llegó al MSX en un cartucho Megarom, lo que significaba que disponía de 128k, ¡y falta le hacía para ser fiel a la recreativa original! Como en todo buen shoot 'em up necesitarás hacer gala de unos grandes reflejos; además, los enemigos no te dejarán respirar ni un momento y será vital que elijas bien tus armas.

Algunas naves dejarán cápsulas de energía cuando las hagas estallar en mil pedazos... ¡que no se te pase ni una porque son esenciales para mejorar tu Vic Viper! Con ellas podrás adquirir más velocidad, misiles aire-tierra, disparos dobles para destrozar a los que te ataquen desde arriba, un láser capaz de atravesar prácticamente todo, las options que te darán más potencia de fuego al disparar a la vez que tú lo hagas, y una barrera frontal que te salvará de un número limitado de impactos. ¡Con todo esto deberías ser capaz de derrotar a tus enemigos!, o al menos tratar de caer con la frente bien alta.

En el apartado técnico, Nemesis aprovecha muy bien las posibilidades del MSX, aunque es cierto que las sucesivas continuaciones mejoraron mucho el resultado de esta primera entrega. Aún así, estoy seguro de que te sorprenderás al ver cómo se mueven estos gráficos en un ordenador de 8 bits.

El apartado sonoro también es digno de alabanza, exprimiendo el chip de sonido con unas melodías bastante buenas que te resultarán agradables de escuchar en tu deambular interestelar.

La dificultad es bastante alta, sobre todo mientras no dotes a tu nave de suficientes power ups, y superar los ocho niveles (uno más que en recreativa), será cuestión de mucha práctica. Esto es algo que se agradece en este tipo de juegos, ya que así, cada proyectil que esquives te resultará mucho más satisfactorio. ¿O es que acaso preferirías que Nemesis fuese un agradable paseo por la vía lactea? - R.S

El mayor obstáculo para disfrutar hoy en día de Nemesis es su scroll tan brusco; además, su movimiento de 8 en 8 píxeles puede llegar a resultar molesto hasta que te acostumbres. Si obvias ese detalle te encontrarás con un matamarcianos clásico muy adictivo.



EL ABUELO CEBOLLETA

- En Japón la saga Nemesis es conocida como Gradius. ¡Ah!, si tienes una PSP, puedes hacerte con el recopilatorio Gradius Collection.

- En MSX se pudo disfrutar de dos entregas más de la saga: Nemesis 2 y Nemesis 3 ampliaron y mejoraron el concepto del juego original, además de superarlo en el apartado técnico.

- Konami también sacó al mercado dos spin-off basados en el universo Nemesis: el fabuloso Salamander y Parodius, que era una vuelta de tuerca del título original en tono de humor.

- Para facilitarte un poco la labor pulsa F1 (botón de pausa) y teclea HYPER. Esto te proporcionará automáticamente todas las mejoras de tu nave, ¡pero recuerda que sólo podrás hacerlo una vez por partida!

PUNTUACIÓN



- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN

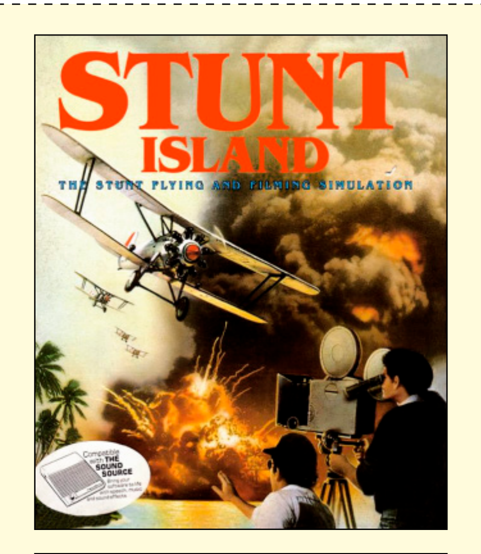


STUNT ISLAND

A principios de los 90 mi padre trajo a casa mi primer PC, un AT 286 que dudo que superara los 16Mhz, pero tras una infancia dedicada al Spectrum, ya os podéis imaginar lo que supuso el cambio, aunque no todo fue positivo: ¡ya no daba tiempo a comerse un bocadillo de Nocilla durante las cargas!

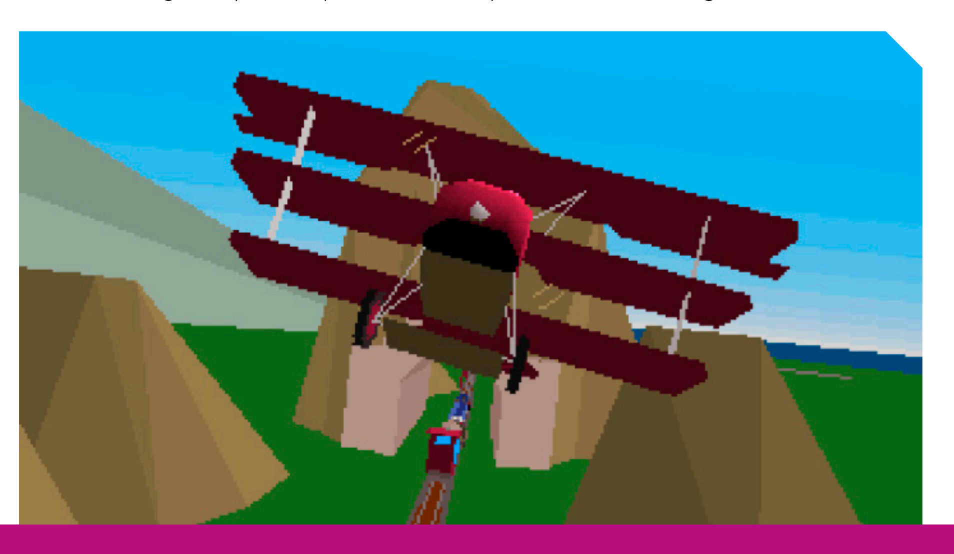
Más tarde tuve un 486 y fue entonces cuando descubrí en Stunt Island algo totalmente distinto a cualquier cosa que hubiera jugado hasta entonces. En la actualidad sigo creyendo que se trata de un juego único, repleto de posibilidades, variado y casi interminable. En él, adoptas el rol de un especialista, uno de esos actores que ruedan las escenas más peligrosas de las películas para preservar la seguridad de la estrella principal. Tu especialidad son las escenas de vuelo, ya sean a bordo de un avión a motor, un ala delta e incluso de un paracaídas.

Para jugar puedes ir filmando las escenas que te encargue tu jefe o rodar por tu cuenta en alguno de los muchos



SIMULADOR

- » **DESARROLLA:** ASSEMBLY LINE
- » **DISTRIBUYE:** DISNEY
- » **AÑO:** 1992
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** 5 ¼ - 3 ½
- » **JUGADORES:** 1









entornos que hay en la isla. Si te decantas por la primera opción, tendrás que afrontar un total de 32 escenas de dificultad creciente que sólo un especialista de primer nivel sería capaz de rodar sin acabar con sus huesos en un hospital, y créeme, ¡más de una vez te verás en esa situación! Para que te hagas una idea de algunos de los encargos: te obligarán a volar en un túnel mientras un tren lo atraviesa en dirección contraria, hacer lo propio en un granero colando tu avión por una puerta y saliendo por el otro lado, aterrizarás sobre puentes o trenes, etc.

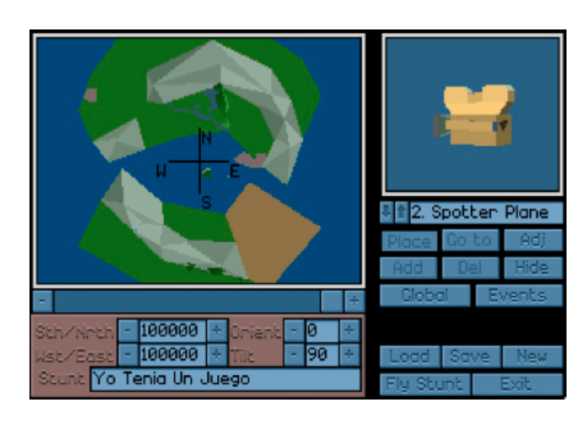
La posibilidad de rodar por tu cuenta prolonga la vida del juego hasta el infinito, pues te da la libertad de elegir el emplazamiento de cada cámara, la aeronave a pilotar y el escenario en el que desarrollarás tu propia escena.

Al margen de que optes por seguir las misiones o ir por libre, terminarás en la sala de montaje; allí podrás visionar lo grabado por cada cámara y editarlo a tu gusto: cortar y pegar escenas, desechar el material sobrante, añadir nuevos efectos de sonido y por supuesto, ¡ver tu película en una gran pantalla de cine mientras el público vitorea tu obra!

Stunt Island combina un complejo simulador de vuelo que reproduce la cabina de cada uno de los modelos de avión (y no son pocos) con un editor de escenas avanzadísimo para su época. Es complicado hacerse con el control la primera vez que te sientas en la cabina de tu aeronave, pero para facilitarte la tarea, el juego incluye un extenso manual con tutoriales que te muestran paso a paso cómo aprender lo básico: despegue, aterrizaje y vuelo libre.

Estás ante un juego que ya en 1992 proponía algo que actualmente es el pan nuestro de cada día: rodar una película utilizando exclusivamente medios informáticos. - J.P

Aunque los gráficos eran impactantes en su época (¡una isla entera en 6 disquetes!), ahora se ven muy desfasados... tal y como ocurre en muchos de los primeros juegos que utilizaban entornos poligonales. Si puedes pasar por alto este detalle, el juego sigue siendo igual de completo en las demás facetas.



EL ABUELO CEBOLLETA

- Stunt Island te deja compartir tus películas incluso con personas que no tienen el juego gracias a una utilidad externa.
- Cuando pares de jugar márchate de la isla cogiendo el ferry: ¡es la única forma de grabar tus progresos!
- Si te da pereza editar todas las escenas selecciona la autoedición al crear tu perfil y el juego lo hará por ti.
- Si completas 26 de las 32 las escenas sin superar el máximo de tomas permitidas para cada una, ¡pondrán tu nombre al aeródromo!
- Adrian Stephens, diseñador de Stunt Island, siempre ha innovado en sus proyectos. También está detrás de E-motion y Comix Zone.

PUNTUACIÓN 90









BOXEO

- » **DESARROLLA:** NINTENDO IRD
- » **DISTRIBUYE:** NINTENDO
- » **AÑO:** 1994
- » **PLATAFORMA:** SNES
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1

SUPER PUNCH-OUT!!

A mediados de los años 90 no era nada habitual ver en la televisión contenido relacionado con los videojuegos; sin embargo, en un programa de TV de la época, tenían una pequeña sección en la que se podían ganar premios al superar un reto en algún juego. Todavía recuerdo el salto que dimos en el sofá mi amigo Edgar y yo al ver que aquella tarde iban a jugar al Super Punch-Out!!, y es que nosotros llevábamos al menos tres semanas metiéndole caña y nos lo conocíamos al dedillo. ¿Cuál sería el reto que tendría que superar el chaval de turno? ¡Pues nada menos que vencer a Gabby Jay en menos de un minuto! A Edgar y a mí nos entró la risa floja porque nuestro récord en tumbarle era de 6 segundos.

Super Punch-Out!! te ofrece un reto basado en el mundo del boxeo, pero con personajes caricaturescos y situaciones cómicas que te arrancarán más de una sonrisa. Para superar a los distintos rivales tendrás que contar con unos reflejos felinos para ser capaz de detectar el siguiente golpe de tu









adversario según sus movimientos, pudiendo así esquivarlo y acto seguido, iniciar un furioso contraataque. Podrás esquivar hacia ambos lados, agacharte o subir y bajar la guardia, ¡pero ojo!, ¡algunos golpes no son bloqueables y te pueden hacer daño aunque coloques tus puños en su trayectoria! A cambio, cuando adquieras más experiencia podrás ser capaz de contraatacar casi instantáneamente, dejando a tu rival a merced de tus puños.

Lo más importante es que consigas encadenar varios golpes seguidos sin recibir ninguno, ya que así irá subiendo tu barra de super golpe, y una vez llena, podrás usarlo para provocarle más daño al púgil rival; además, si presionas rápidamente el botón de super golpe, tu boxeador llamado Little Mac iniciará un frenético uno-dos que podrá dejar absolutamente groggy a su contrincante. También tendrás que tener cuidado con las tretas de tu adversario, ya que el árbitro siempre mira para otro lado y le permitire atacar con cabezazos, patadas ¡y hasta te escupirá para intentar cegarte! ¡Ni siquiera podrás ganar por puntos porque el jurado siempre declarará vencedor a tu oponente! Sólo ganarás dejando K.O a tu rival.

En tu camino por conseguir llevar a Little Mac a lo más alto tendrás que derrotar a 16 boxeadores, y cada uno cuenta con unos patrones y características únicas. Según vayas cosechando victorias desbloquearás el modo Time Attack en el que podrás enfrentarte a los adversarios ya vencidos tratando de mejorar tu tiempo récord.

Super Punch-Out!! presenta unos gráficos muy grandes y coloridos, aderezados con melodías pegadizas y un apartado técnico notable. Notarás que Little Mac responde con exactitud a todos tus movimientos ¡así que no le eches la culpa al mando cuando te manden a la lona! Si caes, pulsa rápido los botones para levantarte y volver a intentarlo, ¡merece la pena! - R.S

Su frenético desarrollo hace que siga siendo apto para todo aquel que desee un divertido desafío arcade. Sus gráficos estilo cartoon han envejecido muy bien, son enormes, coloristas, siguen resultando muy llamativos y disfrutan de unas animaciones muy correctas.



EL ABUELO CEBOLLETA

- La saga Punch-Out!! es una de las grandes veteranas de Nintendo. Vio la luz en las máquinas arcade con Punch-Out!! y Super Punch-Out!! Dos juegos que causaron sensación en su época gracias a que usaban dos pantallas. La saga continuó en NES con el Mike Tyson's Punch Out!!, en el que el último rival era el terror del Garden: ¡el propio Mike Tyson! Una auténtica pesadilla para los jugadores que se atrevían a retarle. El último título a día de hoy es Punch-Out!! para Wii, cuya mecánica es más similar al de NES que al de SNES. Sin duda, el más sencillo de todos es el que hoy nos ocupa.

- Para desbloquear el circuito Special tendrás que ganar los Minor, Major y World con un récord de 4 victorias y 0 derrotas; además, si logras hacer lo propio en el Special ¡podrás ver un final un poco diferente!

PUNTUACIÓN 85

GRÁFICOS	●●●●●●●●●
SONIDO	●●●●●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●●●●●●
DURACIÓN	●●●●●●●●●●

TRANSARCTICA

No me gustan los juegos de estrategia, al menos desde que se convirtieron en programas de gestión tan complejos que necesitas un máster para hacerte con ellos; en cualquier caso, hubo un tiempo en el que este género consiguió lo que se supone que todo juego persigue: divertir. Recuerdo que al principio no le hice demasiado caso a Transarctica: mi hermano era muy bueno jugándolo pero a mí me parecía un título poco vistoso, aunque debo reconocer que lo que me daba más rabia era no poder avanzar tanto como él.

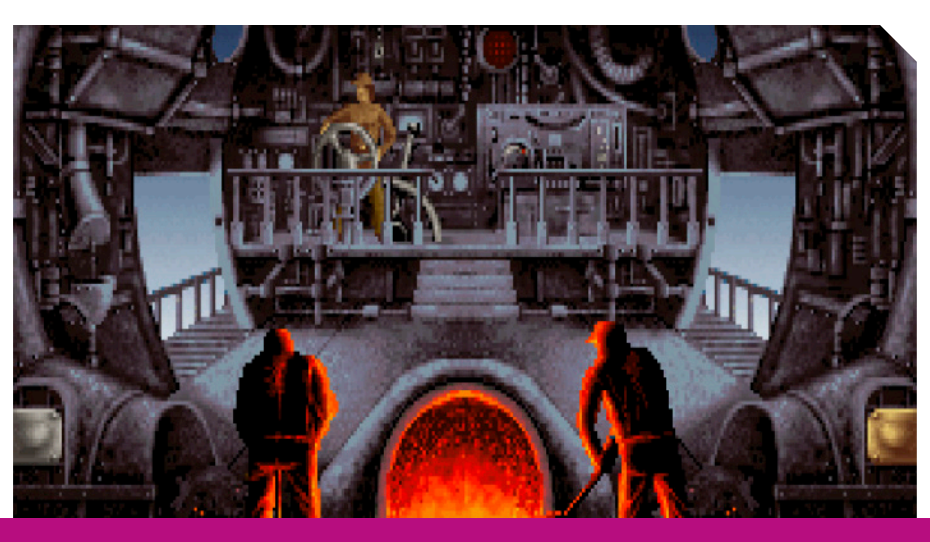
Poco a poco le fui dedicando tardes sin que mi hermano se enterase ¡hasta que conseguí completarlo!

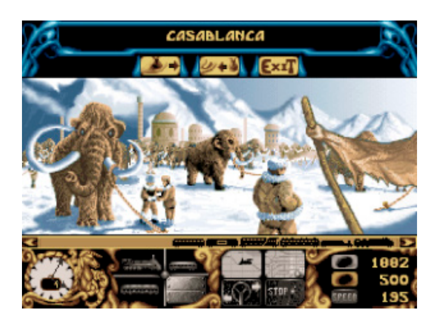
Es el año 2714, desde hace siglos el planeta está cubierto por una impenetrable capa de nubes y toda La Tierra es un gigantesco glaciar debido a las consecuencias de un experimento fallido que en el siglo XXI pretendía acabar con la contaminación global. Algo salió mal y todo fue destruido: ciudades enteras devastadas y millones de vidas perdidas. El único medio de transporte



ESTRATEGIA

- » **DESARROLLA:** SILMARILS
- » **DISTRIBUYE:** SILMARILS
- » **AÑO:** 1993
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** CD - 3 ½
- » **JUGADORES:** 1









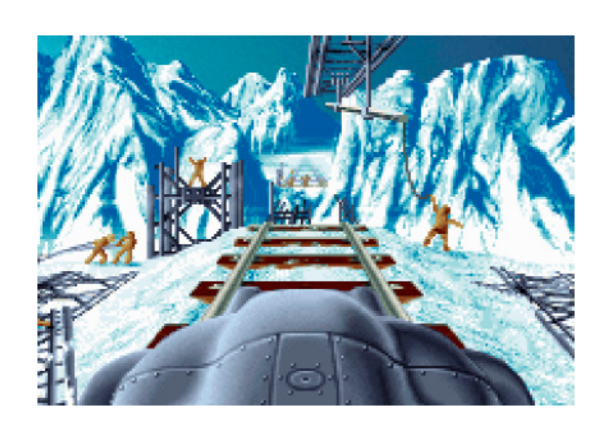
en este invierno eterno son los trenes de carbón, cuya red es propiedad de la Viking Union, y por tanto, suyo es también el monopolio del comercio entre ciudades. ¡Aun así hay esperanzas!: has encontrado algunos libros antiguos en los que se dice que un astro brillante, El Sol, iluminó el planeta hasta el cataclismo del siglo XXI. ¿Seguirá ahí, tras esas nubes?, ¿habrá algún medio de disiparlas y devolver la vida a nuestro planeta? Sin pensarlo dos veces decides robar el Transarctica, uno de los mejores trenes de la Viking Union y emprender un largo viaje en busca de la forma de recuperar El Sol. Bajo este atractivo argumento encontrarás un título en el que prima la estrategia: tendrás que viajar entre ciudades para conseguir pistas acerca del Sol y comerciar con recursos a fin de adquirir nuevos y mejores vagones para tu tren, ¡hay un total de 100!

En el juego deberás usar dos tipos de carbón como combustible: antracita y lignita, éste último también te servirá como moneda de pago en el mundo de Transarctica. Entre los distintos vagones que puedes equipar los hay de mercancías, de soldados que defenderán tu tren y hasta un tipo de vagón con ametralladoras sobre raíles que te será muy útil si te topas con otro tren de la Viking Union.

Debes vigilar bien los niveles de lignita y antracita porque si te quedas a cero se acabará la partida al instante, incluso aunque el tren pudiera llegar hasta la siguiente ciudad antes de detenerse. ¡Y ojo con la caldera porque si se calienta mucho puede explotar! Los gráficos son sencillos, al igual que el sonido, con excepción de la melodía de título.

Los valores de Transarctica son un argumento tan bien urdido que hasta te permiten suicidarte si la desesperación te vence. Un balance perfecto entre gestión y estrategia con dosis de acción, intriga e investigación, ¡además de un montón de horas de juego! - J.P

En 2014 presenta los mismos pros y contras que en 1993: hace falta leer el manual para aprender los controles del tren, pero una vez los domines te verás comerciando con mamuts y esclavos, huyendo de los trenes de la Viking Union y evitando manadas de lobos salvajes.



EL ABUELO CEBOLLETA

- Transarctica (que en norteamérica se llamó Arctic Baron) se basa en la saga de novelas La Compagnie Des Glaces de Georges-Jean Arnaud.
- ¿Por qué no hay nieve en la portada?, pues porque la carátula no es exclusiva del juego: ya fue usada en 1987 para ilustrar el disco Am I Evil? de Diamond Head.
- Prioriza la antracita como combustible. Si usas la lignita, ¡estarás quemando dinero!
- Lleva los vagones imprescindibles y ve a toda máquina sólo si tienes que huir: a mayor peso y mayor velocidad ¡más combustible consume tu tren!
- Entra en combate con otros trenes sólo cuando sea imprescindible: ¡si pierdes se acabó la partida!
- Hay un remake en curso desde 2013 hecho por fans.

PUNTUACIÓN 80

- GRÁFICOS ●●●●●●●
- SONIDO ●●●●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●●●●
- DURACIÓN ●●●●●●●●●●

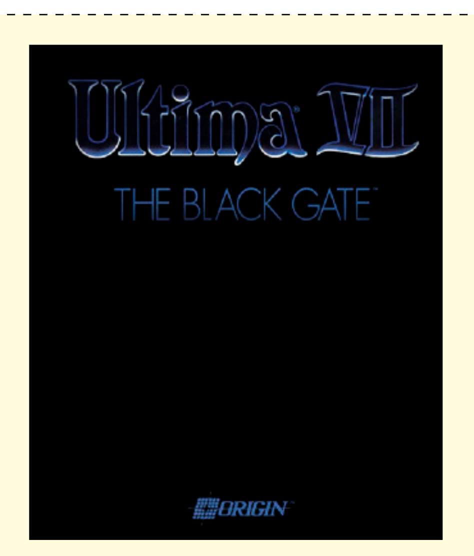
ULTIMA VII: THE BLACK GATE

Mi paso de los 8 a los 16 bits fue extremadamente tardío; mientras me llegaba el momento de tener en mi habitación un flamante PC, hojeaba una y otra vez las revistas de la época, babeando por todos esos juegos que, de momento, sólo podía ver en fotografía y en casa de un amigo. De todos aquellos títulos, uno me llamó poderosamente la atención desde el primer momento, el Ultima VII: The Black Gate. Poco me importaba no haber catado las seis partes anteriores porque se trataba de un género prácticamente nuevo para mí.

Lo cierto es que quedé fascinado por la cantidad de posibilidades que tenía el juego, por su temática de espada y brujería, y sobre todo, por ese sistema de ir mejorando a los personajes mediante la experiencia.

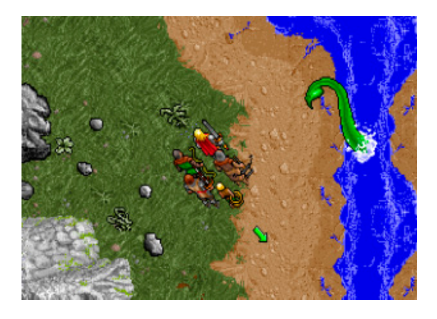
Llegó el día en el que un Pentium 75 se instaló en mi habitación y pese a que tenía una buena cantidad de juegos para probar, gracias a mi amigo Edgar, no lo dudé ni un momento, el primero que probé fue el Ultima VII. Esa fue una semana muy intensa... siete largos días





RPG

- » **DESARROLLA:** ORIGIN
- » **DISTRIBUYE:** ORIGIN
- » **AÑO:** 1992
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** CD - 3 ½
- » **JUGADORES:** 1







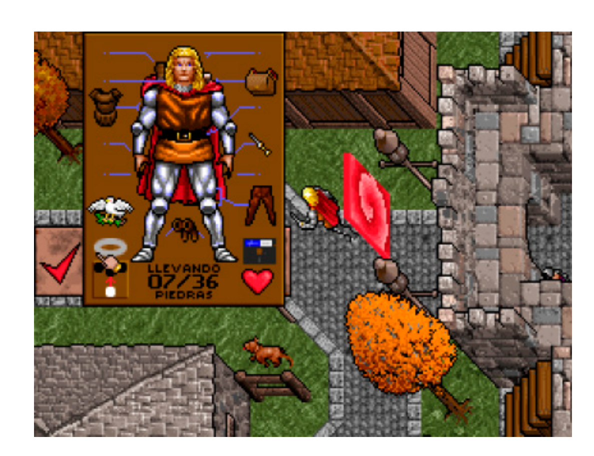
con muchas horas enfocadas en visitar los lugares más recónditos de Britannia a fin de desenmarañar el misterio. Siete días que consiguieron que siempre recuerde este juego con un gran cariño.

En Ultima VII encarnarás al Avatar, un personaje que siempre que Britannia se encuentra en grave peligro, interviene para salvarla; además, podrás reclutar a viejos amigos y nuevos aliados para que la empresa sea mucho más fácil. ¿Qué ocurre en el reino de Lord British? (alter ego del responsable de la saga Ultima, Richard Garriott), pues que ha aparecido un misterioso personaje conocido como El Guardián y para colmo, una nueva religión está ganando adeptos y unos misteriosos crímenes están teniendo lugar.

Como buen juego de rol, la experiencia y la subida de nivel será la base para poder afrontar todas las dificultades. También tendrás que tratar de conseguir el mejor equipamiento posible y las mejores armaduras, ¡pero ojo!, aunque no escatimes en armamento, recuerda que el espacio no es infinito y deberás llevar comida y dinero (podrás cargar con más o menos objetos en función de tu fuerza). El sistema de combate es casi autómatico al entrar en modo de ataque, aunque deberás vigilar la salud de tus hombres... ¡quizá alguno necesite un buen hechizo de curación!

¿Qué te ofrece este Ultima VII: The Black Gate? En una palabra: libertad. Seguro que recuerdas muchos juegos actuales que hablan de infinitas posibilidades... pues en 1992 pudimos luchar, cazar, hablar con otros personajes, comprar, vender, hornear pan, tocar instrumentos musicales, navegar en busca de nuevas islas, ir a tomar algo a la taberna con amigos, apostar oro en el casino, ¡y si no tenías suficiente dinero, siempre podías tratar de robar en la tienda más cercana! ¡Ah, claro!, ¡y también podías foll...! Éramos absolutamente libres. - R.S

Ultima VII: The Black Gate sigue siendo una opción válida para todo aquel que busque un buen juego de rol, con una historia inmersiva, decenas de lugares por explorar y cientos de personajes con los que interactuar.



EL ABUELO CEBOLLETA

- ¿Quieres que tu aventura sea más fácil? En el pueblo inicial (Trinsic), hay una herrería en la parte oeste. Con un poco de habilidad y muchas cajas que encontrarás por todo el pueblo, puedes conseguir fabricar una escalera con la que subir hasta el techo. Si lo logras y pasas por detrás de la chimenea, seras teletransportado automáticamente a una habitacion con objetos mágicos muy poderosos.

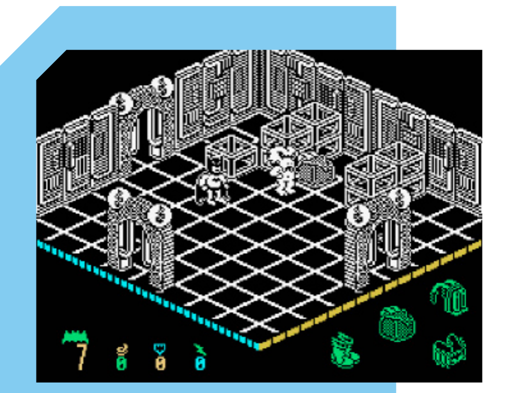
- Este juego tuvo una continuación llamada The Serpent Isle que prosigue la historia, sin embargo, la que no llegó a nuestras tierras fue la expansión The Forge Of Virtue para The Black Gate, en la que podías explorar una nueva localización donde te esperaban pruebas basadas en tres principios: verdad, amor y coraje. Por suerte, la expansión fue traducida por el clan DLAN y se puede descargar de forma gratuita desde: www.clandlan.net

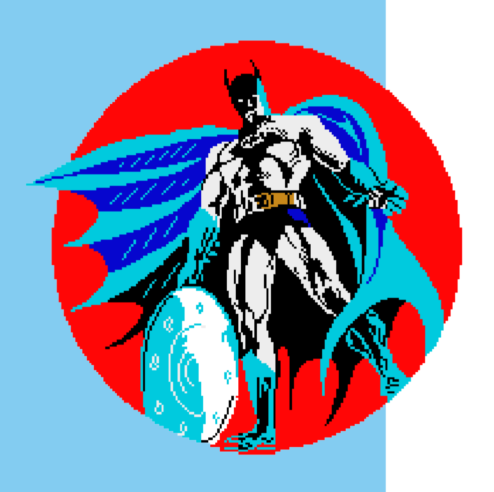
PUNTUACIÓN



GRÁFICOS	●●●●●●●
SONIDO	●●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●●●●●
DURACIÓN	●●●●●●●●●

BATMAN





Batman siempre ha sido uno de mis superhéroes favoritos y seguramente era por su vulnerabilidad. Sí, era multimillonario y le salía el dinero hasta por las orejas, ¡pero los golpes le afectaban, no como al cursi de Superman, que daba repelús de lo perfecto que era! Cuando yo era niño pude ver aquella serie de Batman protagonizada por Adam West, que entre una nube de ¡Kapows! y ¡Boooms! capítulo tras capítulo, lograba capturar a los villanos más clásicos de su universo: Pingüino, Joker, Enigma...

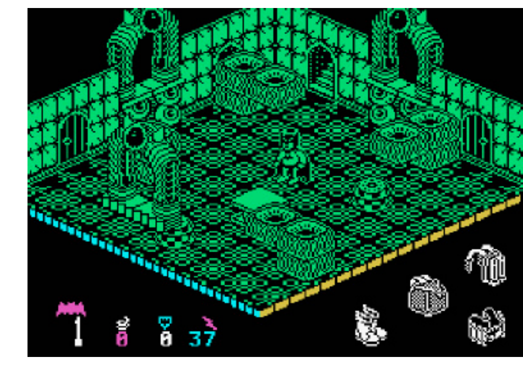
Inicialmente, su aspecto de cómic chocaba y echaba para atrás, pero poco a poco se le iba cogiendo el gusto, ¡especialmente en Galicia!, porque ahora que nadie nos oye, paisanos gallegos... ¡sabemos que esa famosa serie con el estupendo doblaje de TVG ganaba muchos enteros! La guinda final de esta historia llegó el 28 de Diciembre de 1987, fecha en la que recibí mi primer MSX con su pack Lingote. Entre aquellos 10 juegos estaba también este Batman de Jon Ritman y Bernie Drummond. La fiesta fue completa cuando lo cargué por primera vez y pulsé "Start Game": en la pantalla aparecieron unas piezas que no terminé de identificar, pero de lo que no tuve duda alguna ¡era de que por mi tele en blanco y negro estaba sonando la melodía de la serie de televisión!

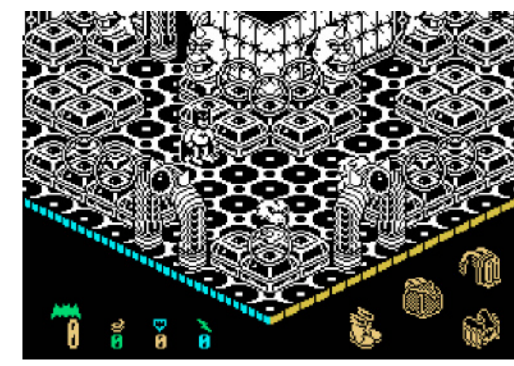
Sí, aquel Batman más que inspirado en los cómics de DC estaba calcado de la serie, con aquel traje grisáceo y la figura de Adam West con su incipiente barriguilla.

¡Y no todo acaba ahí!, además es un señor juego porque incluye gran cantidad de pantallas en las que te plantean diferentes retos a superar. No sólo necesitas tener habilidad, sino que también debes usar tu ingenio. Batman de Jon Ritman... ¡un juego casi perfecto! - R.S

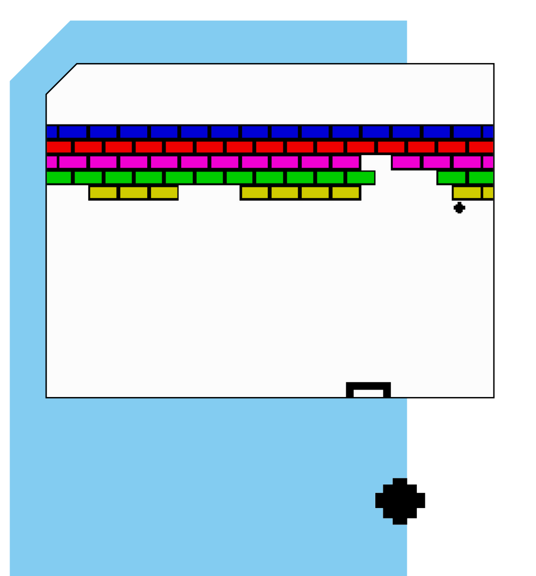


Así lo veíamos de pequeños...





EL MURO



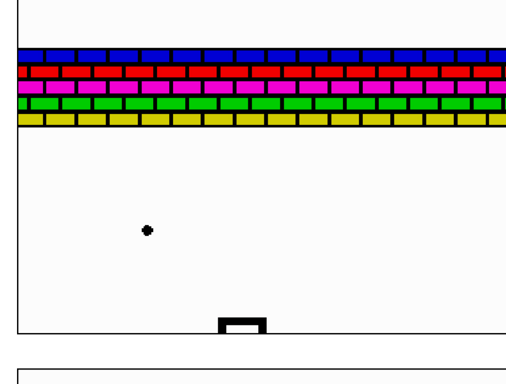
Entre todas las cintas que acompañaban a mi flamante y nuevo Spectrum de 48k había una muy distinta a las demás llamada Horizontes. En la cara A había un cursillo de iniciación para aprender a utilizar las 5 funciones que podías extraer de cada tecla, mientras que la cara B contenía una serie de programas que ponían a prueba la capacidad del ordenador ¡y a cada cual más aburrido para un crío que sólo quería jugar!

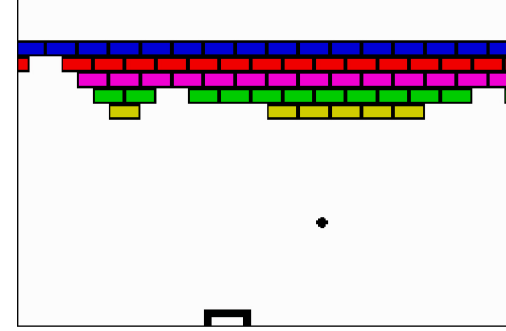
Para que te hagas una idea, recuerdo una demostración gráfica que simulaba la evolución de una población de zorros y conejos cuyo número de individuos debías introducir antes de comenzar. ¡Exacto!, ¡aquello producía enooormes bosteeezos!

Pero el primer programa de la cara B era diferente: ¡El Muro! Si de algunos juegos decimos que tienen píxeles como puños, El Muro tiene ladrillos como adobes, pero fue mi primer machacaladrillos y uno de los primeros juegos que cargué en mi Spectrum el primer día que puse mis manos sobre él. El movimiento era brusco (aunque podías mover tu paleta a dos velocidades según fuera conveniente), sólo había un nivel que se repetía incesantemente, y en ambos extremos de la pantalla alguien puso con muy mala leche unos ladrillos más pequeños que el resto, a los que acertarles con la pelotita exigía una puntería que ya me gustaría ver al soldado de Operation Wolf enfrentándose a ellos. A pesar de todo, lo cargué decenas de veces porque me lo pasaba pipa jugándolo y porque el color del muro me recordaba al de las franjas que tenía mi ordenador a la derecha del teclado.

El resto de la cinta Horizontes parecía haber sido escogido en una tormenta de ideas bajo el lema "aburramos a los niños". El Muro estará siempre unido en mi memoria al día en que toqué un ordenador por primera vez. - J.P

Así lo veíamos de pequeños...



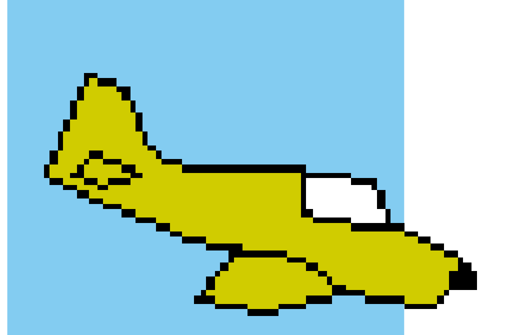




MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
GAME BOY ADVANCE
32X
NINTENDO 64
NES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA Master System
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NINTENDO GAMECUBE
NEO GEO
sinclair
Dreamcast
SEGA SATURN
XBOX
ATARI
...Y MUCHO MAS
Síguenos en Facebook y Twitter
TLF: 680-732-643
CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS CLASICOS
VALDEGAMERS.com
Ganador del sorteo de Game Boy Color
- Diego Muñiz Zamora (Zaragoza) -
TU TIENDA ON LINE DE CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS CLASICOS
VALDEGAMERS.com
VISITA NUESTRA WEB

FLIGHT SIMULATION





Teniendo en cuenta que mi primera experiencia con los simuladores fue Flight Simulation de Spectrum, sólo se puede explicar mi actual afición al género aludiendo a la cabezonería que me caracteriza. Las cosas no podían pintar peor: Investrónica había sacado una versión española, ¡pero a mis manos llegó la inglesa!; niño de 8 años versus simulador árido y en inglés. ¡Esto promete!

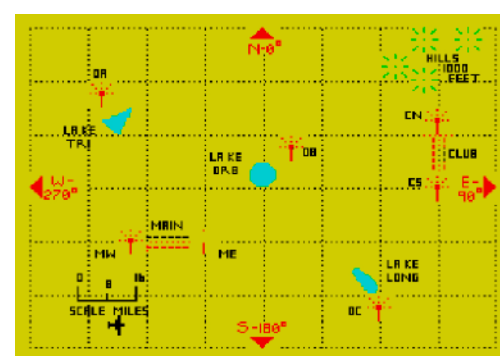
No sé si alguna vez conseguí hacer que el avión se comportara como yo pretendía, es más, quizá lo hizo pero yo no fui consciente de ello porque ni siquiera sabía para qué servía cada control. Imagina un juego en el que casi cualquier tecla tiene una función pero tu manual está en inglés y sólo llegas a deducir que hay incontables sistemas diferentes que controlar en tu avión: que si el BRG, que si el ILS, que si el RA, que si el RGE... ¡socorro! Objetivamente, lo que vemos en pantalla no son más que un par de colores para diferenciar cielo y tierra, es decir, que más que un simulador de vuelo es (parafraseando a nuestro amigo Ckultur) un simulador de suelo, porque suelo es casi todo lo que vas a ver: ¡un suelo plano e infinito!

Un día mi padre llegó a casa con una fotocopia de las instrucciones en español y empezó a leer en voz alta: <<¡se pueden hacer rizos en el aire e incluso volar boca abajo!>>. Recuerdo que te animaban a admirar el paisaje exterior a través de las ventanas de la cabina, asegurándote la visión de las luces de la pista de aterrizaje, lagos, etc.

Otra cosa que recuerdo es que las instrucciones estaban tan bien detalladas que al explicar los controles aclaraban que la tecla "O" estaba a la izquierda de la tecla "P". ¡Buen apunte! Mi recuerdo más vívido con Flight Simulation es la certeza de que aún sin saber lo que hacía, me sentí un auténtico piloto a los mandos. - J.P


Así lo veíamos de pequeños...









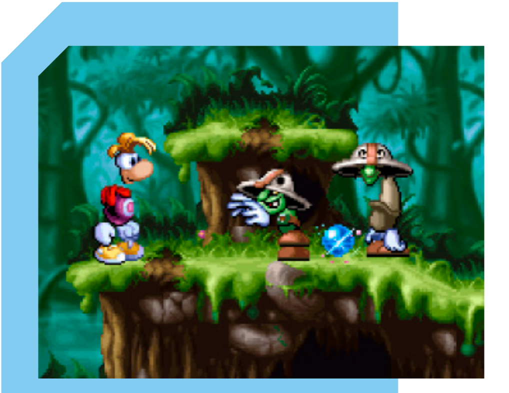
www.facebook.com/TheCrazyToad Mail: the_crazy_toad@hotmail.es







RAYMAN



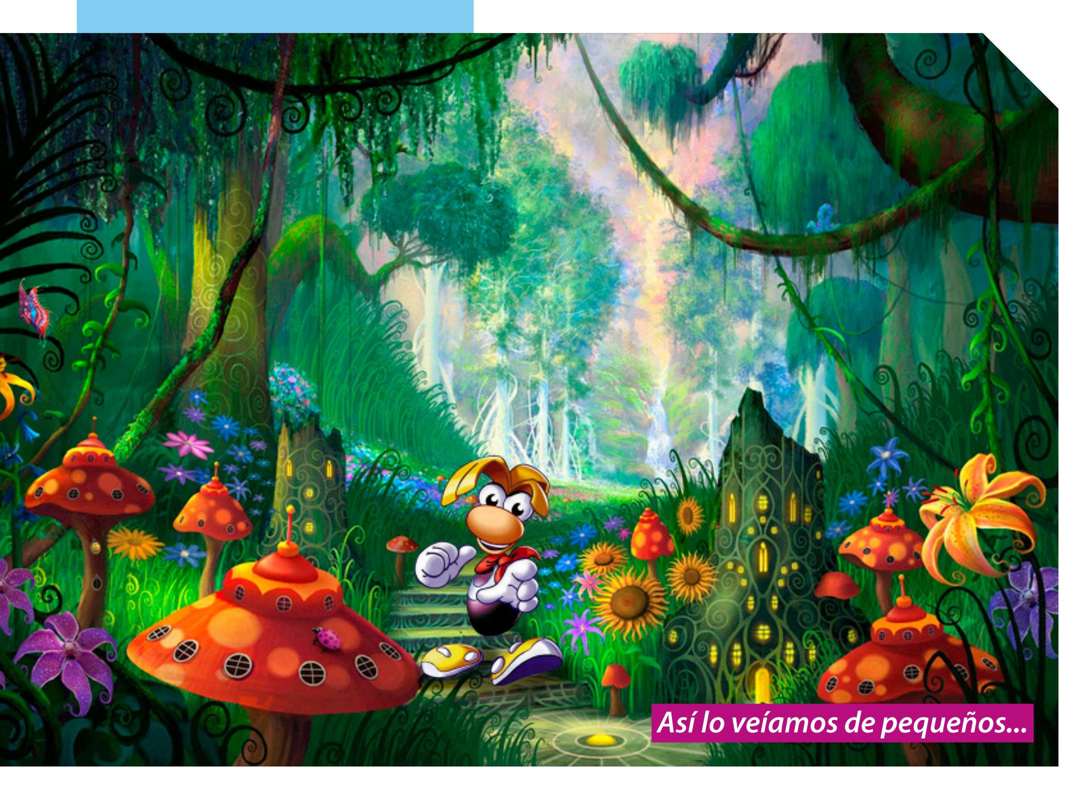


Esta revista comenzó hace dos años con una editorial en la que contaba cómo llegó a mí este divertido juego de Ubisoft; hoy, tras dos años de publicación y aprovechando la temática del especial, he decidido retornar a aquel día en el que compré el juego para comentaros todo lo que me dejé en el tintero.

En mi colegio estaban celebrando el día de puertas abiertas y como aquel evento era tan interesante, decidí salir de allí a toda velocidad para acabar colándome en el gimnasio, bunker de otras almas perdidas que aquel día se lo estaban pasando igual de bien que yo. Aunque había música puesta, ganchitos y hasta refrescos, el plan mejoró más aún al juntarme con unos chicos muy majetes que estaban hojeando algunas revistas de videojuegos. De repente, apareció un artículo que trataba sobre Rayman y en cuanto vimos el colorido de sus sprites dimos el Do de pecho al grito de <<¡cómo mola!>>.

Nunca había comprado un juego porque siempre tiraba de los que venían de regalo con las revistas, pero claro, ¡los gráficos de Rayman eran tan buenos, tan grandotes y se movían de una forma tan fluida que sería como tener un juego de recreativa en casa! Varios meses después de que empezase a ahorrar abrieron una nueva tienda en mi barrio llamada Cyberzona en la que pude hacerme con él a un muy buen precio, pero sin duda, lo mejor llegó cuando lo desprecinté porque... ¡esta edición contenía dos CD's extra con expansiones y el famoso editor de niveles Rayman Designer!

La aventura te traslada a un mundo de fantasía en el que un ser oscuro consiguió apoderarse del gran protón, protector del equilibrio y la armonía. Además de encontrarlo lo antes posible, deberás rescatar por el camino a los Electoons enjaulados; ¡sólo gracias a su ayuda junto a la del hada Betilla podrás restablecer la paz! - S.G

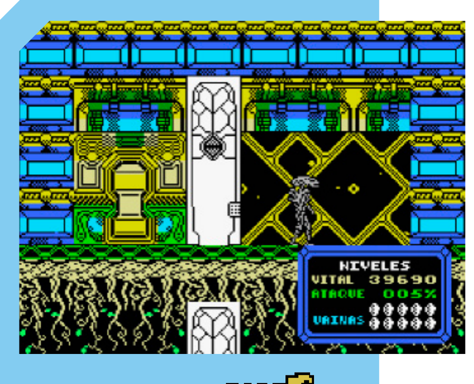


Así lo veíamos de pequeños...





SURVIVOR





En el espacio nadie puede escuchar tus gritos, pero en el salón de mi casa alguno se me escapó cuando de niño vi la película Alien y aquel ser surgido de la mente del genial H.R. Giger eliminaba, uno tras otro, a los tripulantes de la nave Nostromo. Aquella doble boca que reventaba el cráneo de sus enemigos se me quedó grabada en la mente, como de seguro también apareció en las pesadillas de más de uno.

Ser la carnaza del alien tendría que ser tremendamente doloroso, pero... ¿cómo sería introducirte tú en la piel de la criatura? Hasta finales de los años 80 sólo había una persona capaz de responder a semejante pregunta: Bolaji Badejo. ¿Que quién era el tal Badejo?, pues un nigeriano de 2,18m perteneciente a la tribu de los masái que era quien se escondía en el traje del alien para darle vida. Entre tanto, Rafael Gómez, programador de Topo Soft (también conocido como Rafayo), se juntó con Javier Cano para dar vida a su idea: ¡ser un alien! Diseñaron la ambientación del juego y el personaje protagonista basándose en la película, ¡pero ojo, que al invento lo llamaron Survivor por aquello del copyright!; hoy en día esto sería impensable y les caería una reclamación antes de poner el juego a la venta.

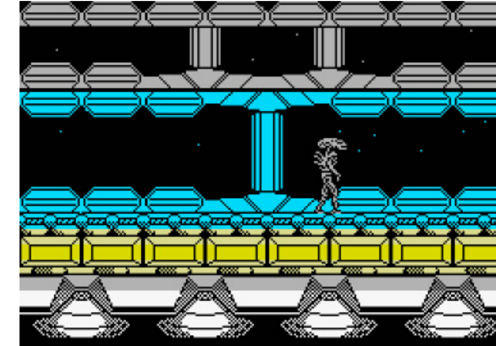
Eran otros tiempos, así que viendo la carátula de Survivor pude adivinar fácilmente cuál era su fuente de inspiración. Recorría una nave compuesta por 142 pantallas escupiendo ácido, ¡y para recuperar energía había que devorar nanoingenieros con forma de bebés! Para que luego hablen del GTA y derivados.

El juego es bastante difícil: no es nada sencillo controlar al alien ni sus saltos mientras tratas de esquivar a los enemigos que van apareciendo en pantalla; ¡pero da igual!, Topo Soft hizo realidad un sueño... ¡me había convertido en Bolaji Badejo! - R.S



Así lo veíamos de pequeños...







CAMISETA?



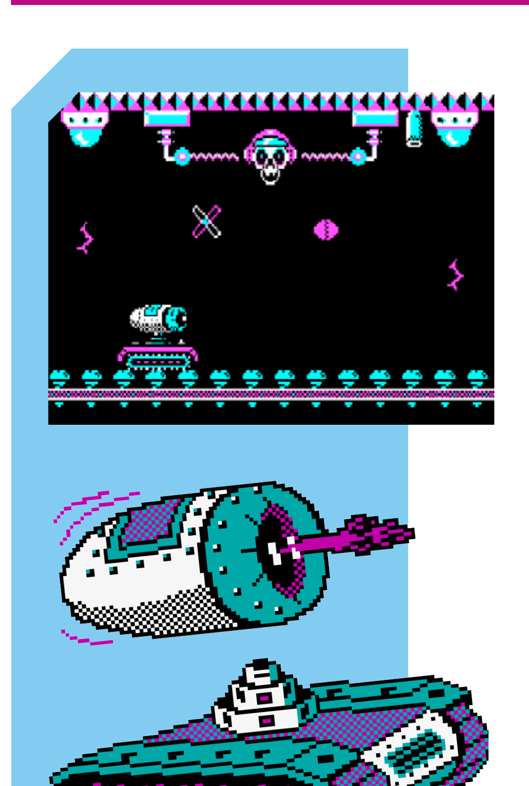
PUES LA ENCONTRARAS EN LA TIENDA OFICIAL DE GAME MUSEUM

-MAS MODELOS A ELEGIR-

TENEMOS CAMISETAS, SUDADERAS, BOLSOS Y FUNDAS PARA MOVIL

WWW.LATOSTADORA.COM/GAMEMUSEUM

THE LAST MISSION



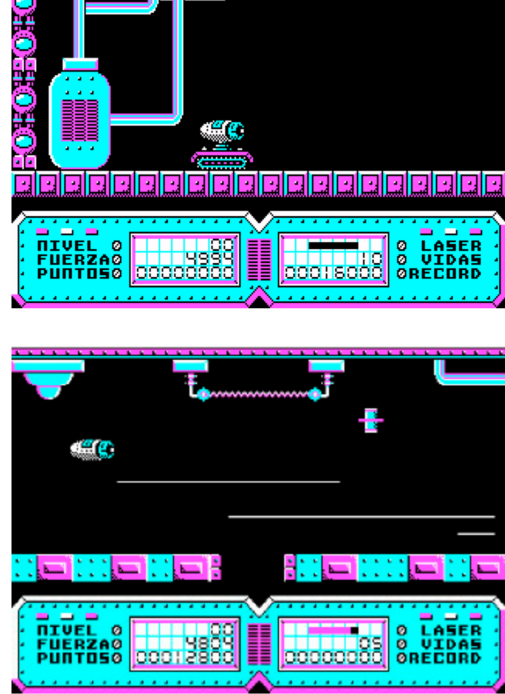
Nunca olvidaré el día en que mis padres y mis tíos quedaron para celebrar el año nuevo de 1992 porque fue la primera vez que tuve ocasión de probar un videojuego. Llegamos a su casa y al ir a dejar los abrigos en un perchero me topé con un enorme ordenador que reposaba en una mesa de escritorio al fondo del pasillo; mi tío Fernando en aquel momento se debió percatar de mi fascinación por su PC y me dijo: <<venga, no te preocupes que cuando acabes de comer te pongo un videojuego para que te entretengas un rato>>.

El tiempo que pasamos comiendo se me hizo interminable y sólo esperaba que llegase el típico momento en el que los mayores se ponen a hablar en la mesa de temas aburridos, pues ese sería el momento oportuno para reclamar lo que unas horas antes me habían prometido. Ser paciente tuvo su recompensa porque finalmente mi tío se levantó y me trajo varios juegos para que le dijese cual de ellos me llamaba más la atención. Estuve algo indeciso porque Alley Cat, Arkanoid y Goody tenían muy buena pinta, pero cuando me contó la historia de The Last Mission ¡tuve que aceptar el reto!

Los humanos han pasado años mejorando sus habilidades como constructores de robots, pero lo que nadie se imaginaba es que esta evolución tecnológica terminaría por sentenciar a muerte a toda la raza humana: ¡los robots se han revelado y están arrasando el planeta Tierra! Como última esperanza, los humanos han creado el Or-Cabe-3, una máquina compuesta por dos partes que pueden desacoplarse: la inferior es un tanque de energía y la superior una cabeza propulsora capaz de disparar rayos láser. El Or-Cabe-3 se ha hecho con los planos de defensa pero tendrás que guiarlo hasta la superficie del complejo: ¡si los humanos consiguen esos planos detendrán la invasión! - S.G



Así lo veíamos de pequeños...



Convierte tu TABLET en una
MAQUINA RECREATIVA con los muebles de





- Compatible con tablets de 7 a 12 pulgadas con sistema Android o Windows.







- Controles por emulacion de teclado.
- Portátil gracias a su asa y sus 5 Kg de peso

¡¡ juega sin toma de electricidad!



(no incluye tablet)

disponible sólo on-line en la web
www.matamarcianos.es

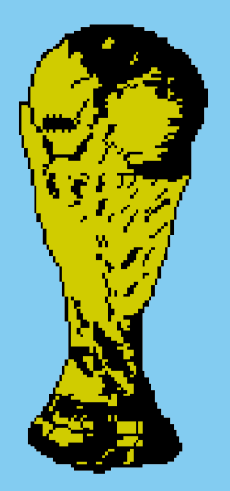




Elige un mueble a tu medida, y diseña tu propia decoración.

WORLD CUP FOOTBALL



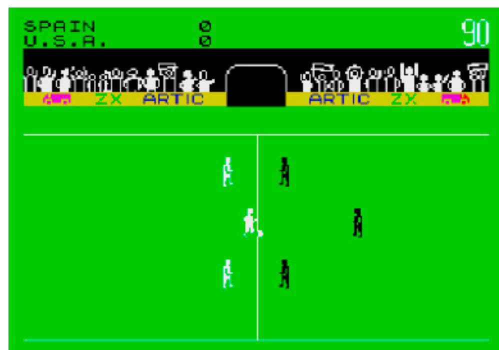


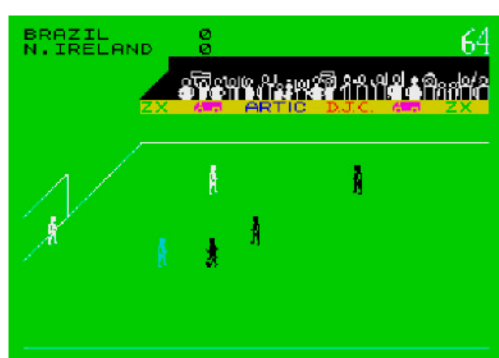
Mi primer juego de fútbol fue World Cup Football de Donald J. Campbell, el señor que unos años después se encargaría del Indiana Jones Y El Templo Maldito que tantas pesadillas le provoca a Sergio. De acuerdo, Match Day también salió en 1984 y es infinitamente mejor, pero… ¿los FIFA tienen público animado?, ¡pues este también! ¿Los FIFA tienen efectos de sonido durante el juego?, ¡pues este cuenta con música durante el partido y además, es tan machacona que no tiene nada que envidiar a las canciones de serie Z que entonan las hinchadas en los campos! Ahora yo pregunto: ¿permite el último FIFA jugar con las dos alemanias y con la selección de la U.S.S.R.? ¡Zas, en toda la boca!

No me acuerdo de cómo llegó este juego a casa, pero lo que sí recuerdo son las intensas partidas que jugaba contra mi padre y más tarde contra mi hermano pequeño, cuando éste tuvo la suficiente edad como para manejar los controles. Eso sí, mis años de experiencia se notaban y por eso ¡aprovechaba para golearle sin piedad!

Hoy he vuelto a jugar (esta vez solo) y esto es lo que me he encontrado: la estrategia para marcar gol consiste en avanzar en zigzag por un campo cuya extensión sirvió de inspiración a los dibujantes de Campeones hasta entrar con el balón en la portería. Dar un pase es sinónimo de perder el balón y en la mayoría de casos, disparar a puerta implica que la pelota salga despedida tras chocar contra un portero de hormigón armado incapaz de atrapar un balón. El jugador también puede recoger su propio saque, de hecho, ¡es la mejor forma de no perder la pelota!; cualquier saque está automatizado e irá al contrario en el 80% de las ocasiones, los saques de banda se hacen con el pie y si echas el balón a córner, ¡sacarás de puerta! A pesar de todo, ¿me divertía?… pues sí, ¡y más que con el FIFA! - J.P

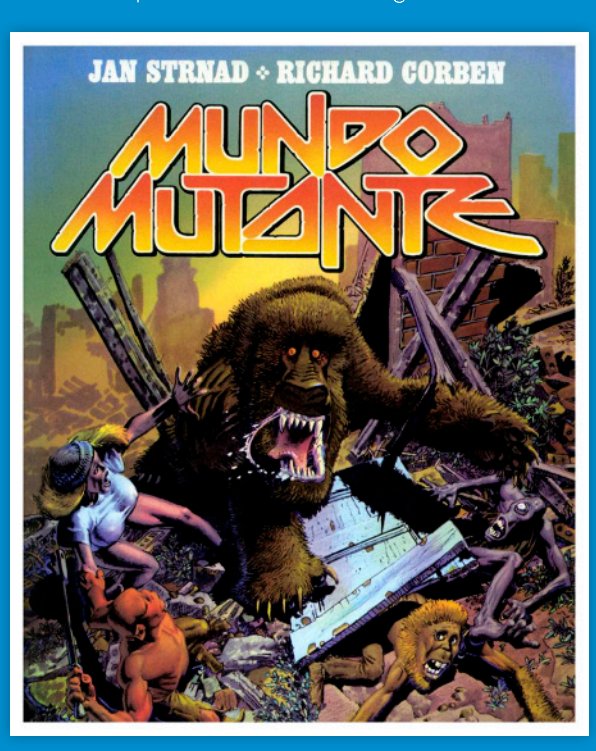

Así lo veíamos de pequeños…





Hasta mediados de los 80 una empresa llamada Monser, afincada en el barrio de Ciudad Lineal en Madrid, se dedicaba a la venta de periféricos y muebles para ordenadores y oficina. Cuando descubrieron que la distribución de videojuegos en España estaba prácticamente huérfana se lanzaron a la aventura, y entre 1984~1986 publicaron más de 60 videojuegos en nuestro país. El problema surge cuando comprobamos que muchas portadas estaban sacadas de libros de autores de ciencia ficción (como la que veis abajo) y sobre todo, que la gran mayoría de los programas están acreditados a la misma persona, un tal I.D.T., a través de diferentes desarrolladoras de software: Monser, Andrómeda, Churruca, Software Ibérico, etc., que a su vez, veían distribuidos sus juegos en kioskos junto a revistas de distintas editoriales dependientes también de Monser como Software Magazine, 48k o Tus Juegos.

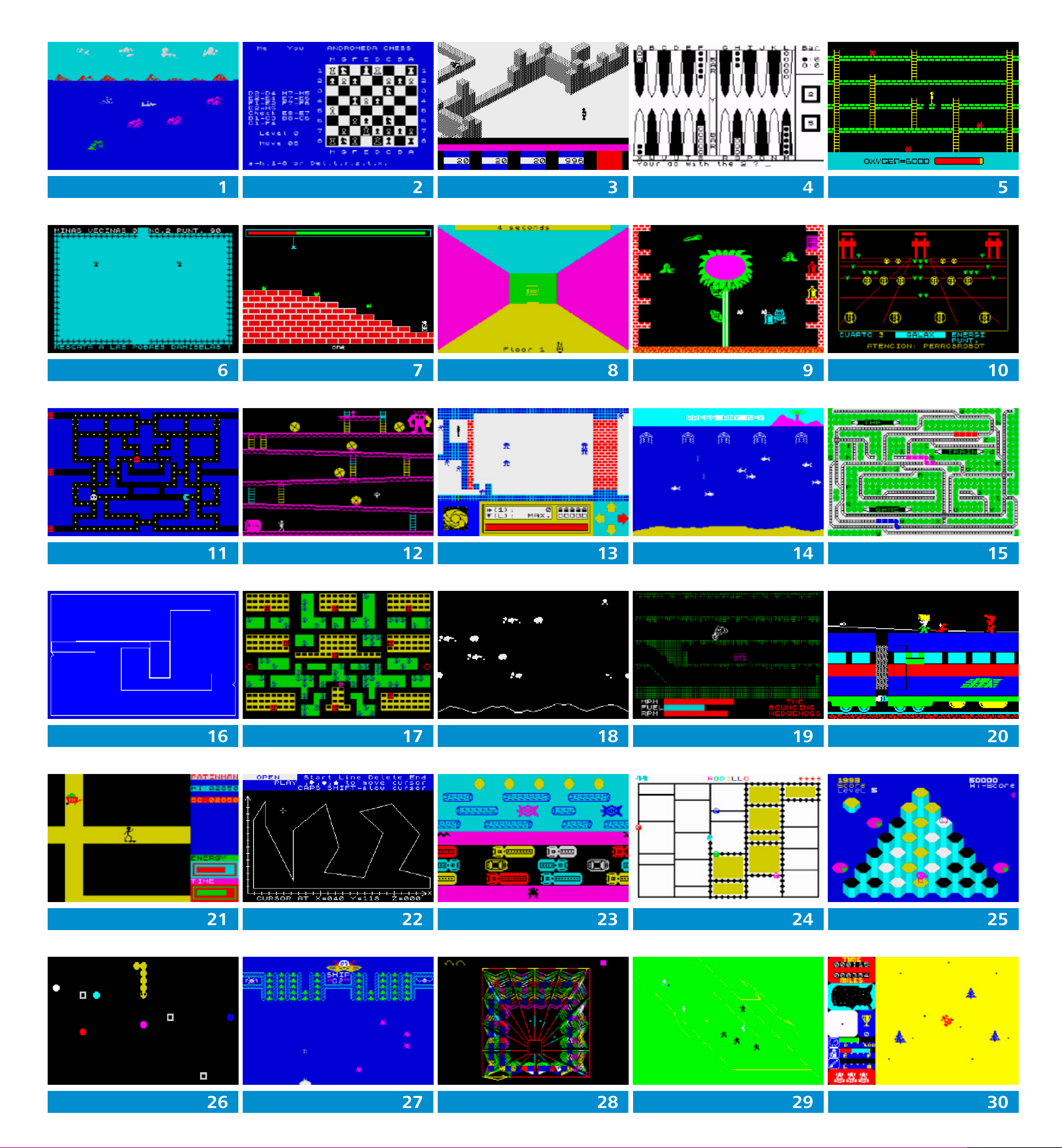
¿Una sola persona programó más de 60 juegos trabajando a la vez en varias compañías de software? Basta hurgar un poco en el catálogo de Spectrum para descubrir que casi todos esos juegos (a excepción de los de Dk'Tronics y la mayoría de los de PSS) habían sido lanzados con otro título uno o dos años antes por compañías tales como Quicksilva, Vortex u Ocean. Sospechamos que sus auténticos programadores, algunos de la talla de Costa Panayi o Sandy White, nunca llegaron a enterarse. En este artículo repasamos la mayoría de videojuegos editados por Monser bajo el sello Software Magazine.

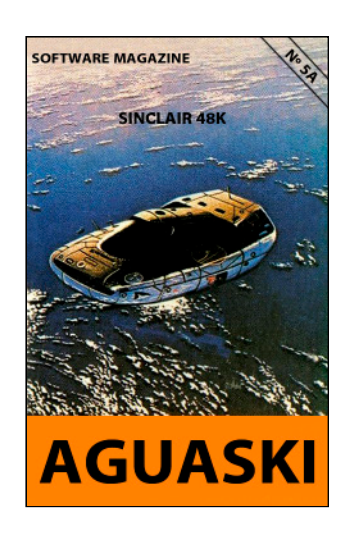


LISTADO DE JUEGOS

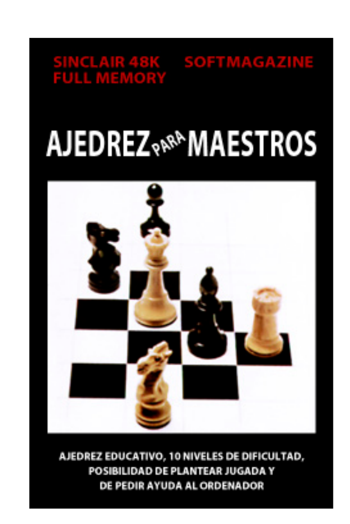
1. AGUASKI
2. AJEDREZ PARA MAESTROS
3. ANTTOWN-3D
4. BACK
5. BORER DEEP
6. CAMPO MINADO
7. CASTLE QUEST
8. CÓDIGO SECRETO
9. FUMIGATOR
10. GALAX
11. GHOST HUNT
12. GORILA
13. INFILTRADO
14. JAWZ
15. JEFE DE ESTACIÓN
16. LAZER CYCLES
17. LES FLICS
18. LUNAR LANDING
19. MOTO RALLYE
20. PÁNICO EN EL EXPRESS
21. PATIN-MAN
22. PINCEL 3D
23. ROAD TOAD
24. RODILLO
25. SALTABERT
26. SNAKE MAZE
27. TENSIÓN
28. THE GUARDIAN
29. TRAINING
30. TRANS-AMÉRICA




1
ANDROMEDA CHESS
2
3
Your go with the
4
OXYGEN=6000
5
6
7
Floor 1
8
9
ATENCION: PERROSROBOT
10
11
12
13
PRESS ANY KEY
14
15
16
17
18
MPH
FUEL
RPM
THE BOUNCING HEDGEHOGS
19
20
ENERGY
TIME
21
CURSOR AT X=040 Y=118 Z=000
22
23
24
Score
Level 5
Hi-Score
25
26
SHIP
27
28
29
30



AGUASKI Estoy seguro de que Monser se marcó como objetivo destruir a Quicksilva porque Aquaplane es uno de los al menos cuatro juegos que les plagiaron. El empeño que puso la gente de Monser en sustituir el nombre de Quicksilva por el de Hipócrates, así como cambiar el nombre del programador (¡te queremos J. Hollis!) por el de I.D.T. contrasta con la dejadez de escribir Aguaski en la portada y poner Aquaski en el juego.



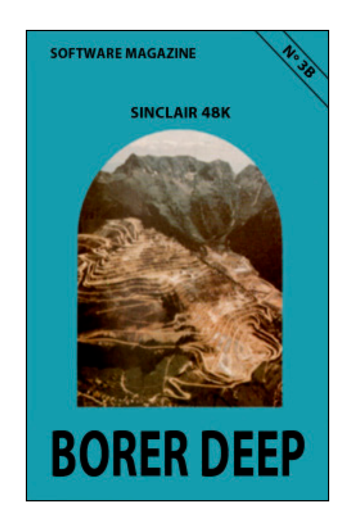
AJEDREZ PARA MAESTROS Durante largo tiempo pensé que Ajedrez Para Maestros podía ser un videojuego original de Monser. ¿Por fin alguien había programado algo propio en su desarrolladora fantasma Andrómeda?, pues no... tras revisar decenas de juegos de ajedrez me encuentro con que está directamente fusilado del Chess de Psion. Si os encontráis con Andromeda Chess, es el mismo perro con otro collar.



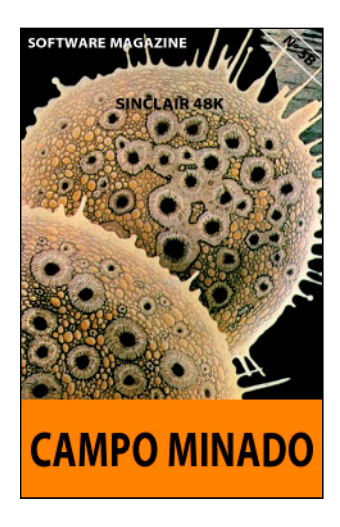
ANTTOWN-3D Sandy White siempre tuvo fama de pesetero porque antes de los 25 años ya se había comprado un coche deportivo y un piso en Edimburgo con las ganancias del Ant Attack de 1983. Nosotros creemos que no era para tanto porque no le importó que Monser también lo publicara con copyright de Hipócrates y supuestamente programado por I.D.T. un año más tarde. Bueno, eso o que nunca llegó a enterarse.



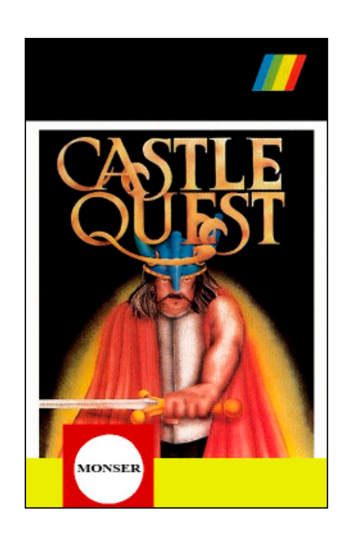
BACK Una portada propia de Dalí oculta el clon de una de las más de diez adaptaciones del Backgammon que existen en Spectrum. ¿Lo mejor que ofrece ésta?, sin duda la advertencia de tu Speccy: <<espero que seas un buen perdedor porque Tron era una calculadora de bolsillo comparado conmigo>>. Monser se ocupó de borrar de la pantalla el nombre de los auténticos programadores... ¡Paul Barker y Gordon F. Gatiss, os queremos!

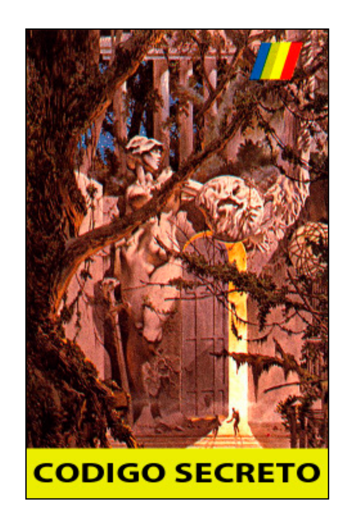


BORER DEEP Debieron tener prisa por lanzar su particular adaptación del Panic de Mikro-Gen porque esta vez ni siquiera tradujeron el escasísimo texto que trae el juego. Consiste en eliminar una especie de pulgas letales usando lo que parece un palo de golf: ¡deberás ensañarte a golpes con ellas cuando caigan en tus trampas! Yo lo terminé poniéndolas a ambos lados del muñeco y me quedé esperando. ¡De ahí su título!: Profundo Aburridor.



CAMPO MINADO Mined-Out fue uno de los primeros juegos de Ian Andrew, quien acabaría involucrado en el Castle Master. Monser riza el rizo y usa la traducción que Investrónica distribuyó legalmente en España. ¿Para qué traducir un programa si ya lo han hecho otros? ¡Además lo llaman Campo Minado en la portada y Campo Explosivo en el propio juego! En cuanto a su mecánica, es un antepasado del Buscaminas de Windows.







CASTLE QUEST Tuve esta edición del juego y fue una decepción de proporciones grandiosas porque tras juzgar la portada esperaba una especie de Barbarian. Es un juego de gráficos simplones y dificultad endiablada; nunca pasé de la segunda pantalla y tampoco entendí por qué en lugar del guerrero cachas de la portada manejas a un robot obeso. Curiosamente, Monser lo distribuyó sin modificar un ápice del contenido.

CÓDIGO SECRETO Es en realidad el Embassy Assault de Sinclair Research, también conocido como Embassy Siege. Sorprende el hecho de que nadie en Monser se atribuyese la autoría del juego, aunque se presume de que es para el 48k cuando el juego funciona sin problemas en los 16k, lo cual es alucinante: en 1982 ya teníamos un juego de sigilo e infiltración en primera persona en tan solo 16k, eso sí, ¡lento como él solo!

FUMIGATOR Teniendo en cuenta que PSSST, como cualquier juego de Ultimate, tiene denegada su distribución gratuita aún en pleno 2014, cabe preguntarse qué hubieran hecho sus autores legítimos de haber descubierto esta versión de 1984 con una portada digna del trabajo de un escolar de EGB en la que nos dicen que se trata de un videojuego educativo. Eso sí, ¡la horrenda combinación de teclas de control QWERT sigue intacta!



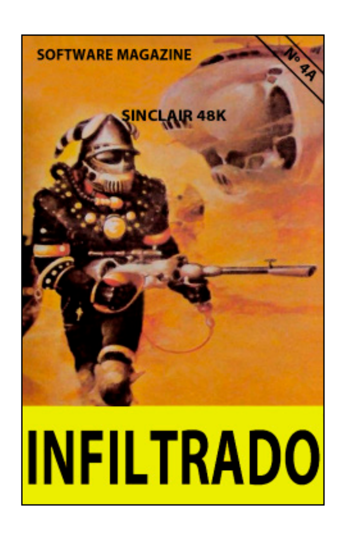


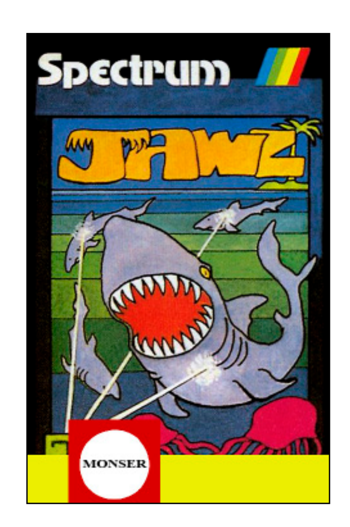


GALAX Se trata del Xadom de Quicksilva, un divertido juego hecho casi por completo en Basic en el que cada pantalla está conectada con otras 3, formando un laberinto cuya extensión se puede variar al comenzar la partida. ¡Merece la pena completarlo para ver el final que se curraron! Imagino que al traducir el juego tuvieron problemas de espacio en pantalla, así que en el marcador dejaron ENERGI en lugar de ENERGÍA.

GHOST HUNT El juego nos aclara que Monser contaba con la licencia de PSS para distribuir esta versión del Pac-Man de Namco, lo que nos lleva a la siguiente pregunta: ¿debemos deducir de ello que todos los demás juegos en los que no se incluye dicha coletilla eran distribuidos sin ningún tipo de permiso por parte de las respectivas compañías propietarias? En cualquier caso, hay que reconocer que éste al menos tiene una portada decente.

GORILA Si una gran empresa como Ultimate fue víctima de los alargados tentáculos de Monser, ¿cómo iba a librarse Ocean? Gorila es el Kong que Paul Owens programó para Ocean y que a su vez era una conversión del arcade Donkey Kong. Naturalmente, en el libro The History Of Ocean no se hace una sola mención a acuerdo alguno de distribución con Monser. ¡Qué desmemoriados son estos británicos de Ocean!



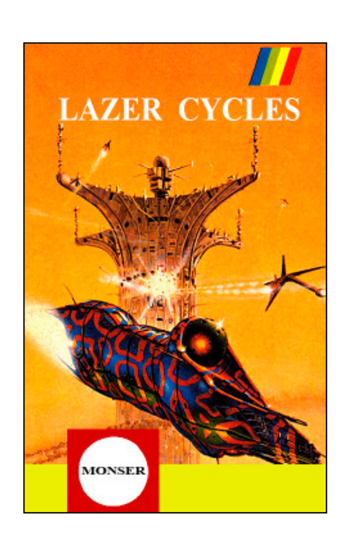




INFILTRADO Una de las primeras obras de Costa Panayi (Deflektor, H.A.T.E, Cyclone...) fue Android One en 1983. Un año más tarde Monser lo publica proclamando tener el copyright de la obra bajo la desarrolladora Andromeda Inc., sustituye el logo de Vortex por una especie de constelación con las siglas I.D.T., a quien atribuye el crédito del juego, borra el nombre de Costa y elimina las instrucciones para no tener que traducirlas.

JAWZ ¡Pero cómo!, ¿un juego de Monser cuyo título y portada reflejan fielmente el juego que contiene? La explicación es que aunque Jawz fue editado primero por Elfin Software, contó después con distribución por parte de Dk'Tronics, con quienes Monser llegó a tener acuerdo de distribución. Eso sí, en el canto de la cinta nos lo intentan colar como un juego de 48k cuando fue programado para el Spectrum de 16k.

JEFE DE ESTACIÓN A saber si la persona que eligió la ilustración de portada para Jefe De Estación había visto alguna vez el juego, pues se decidió por una estación espacial tratándose en realidad de un juego de trenes. Pero para dejadez, la del programador que olvidó modificar la pantalla que aparece tras la carga; en ella aún podemos leer el nombre original con el que Microsphere había lanzado el juego dos años antes: The Train Game.



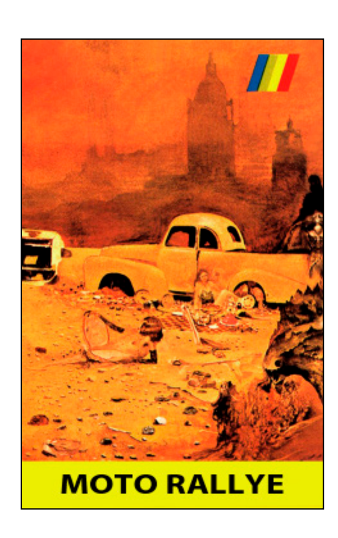


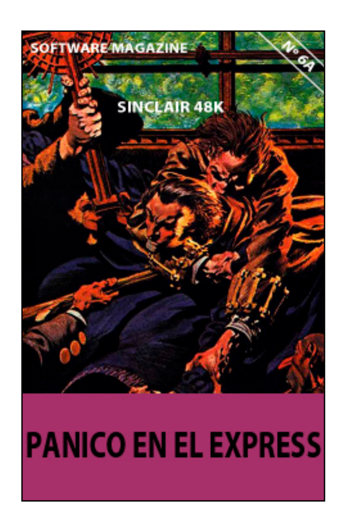


LAZER CYCLES Tener algún tipo de acuerdo con PSS para distribuir sus juegos no impidió a Monser fusilarles el Light Cycle en dos ocasiones: en la colección Tus Juegos bajo el nombre de Mototron y en Software Magazine con este Lazer Cycles en el que Monser se adueña del copyright dos años después de que el juego original fuera lanzado a la venta. ¡Ah!, también eliminaron el nombre de su autor: ¡te queremos, S. Cartwright!

LES FLICS Monser S.A con autorización PSS, dice la pantalla de carga. ¿Os imagináis las negociaciones? <<Hola señores de Monser, en vista de que el año pasado se adueñaron de Light Cycle, ¿qué les parece si a partir de ahora hacemos las cosas bien?>>. Les Flics era un juego desconocido para mí, al igual que debió serlo para Monser a juzgar por las crípticas instrucciones que incluye: <<experimenta con los objetos para saber su utilidad>>.

LUNAR LANDING A game of Hipócrates Soft I.D.T. Eso es lo que lees si curioseas el código del juego, escrito totalmente en Basic. La realidad es bien diferente porque Loony Lander fue programado por un par de chavales ingleses para Software Supersavers. La versión de Monser fue modificada perdiendo por el camino todo el colorido del original y ya de paso los créditos. ¡Os queremos, R. Maynard y N. Williams!



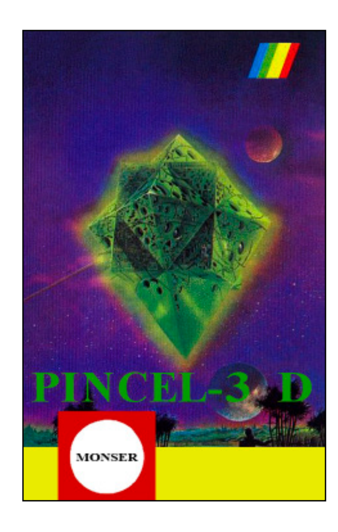




MOTO RALLYE Monser inaugura con este juego las traducciones a medias, pues nada más cargar te recibe la siguiente frase: <<Welcome to the world of La Moto>>. Moto Rallye, en cuya portada aparece una chica de picnic (?) es el Wheelie de Microsphere. Ambos nombres fueron eliminados y añadieron la pantalla de carga de un tal Mario en la que vemos una moto achaparrada que bien podría ser un correpasillos de Feber.

PÁNICO EN EL EXPRESS En 1984 Hipócrates saca este videojuego y acto seguido alguien en Sinclair inventa la máquina del tiempo y viaja a 1983 para publicar el mismo juego bajo el título Stop The Express. ¡Hay que ver qué mala idea tenían en Sinclair! Bromas aparte, Monser no se echó atrás ni ante el mismísimo Sir Clive. Esta versión está traducida y las cosas como son, ¡sigue siendo muy divertido a día de hoy!

PATIN-MAN Otro caso de máquina del tiempo: el copyright de Monser es dos años posterior al de Chuckman de C.C.I. Cambiaron el nombre del juego en la pantalla de inicio (sin molestarse en centrarlo de nuevo), pero alguien olvidó modificarlo en las instrucciones que incorporaba el juego. En lo que sí pusieron cuidado fue en borrar todo rastro del nombre del verdadero programador. ¡Te queremos, K. Baker!



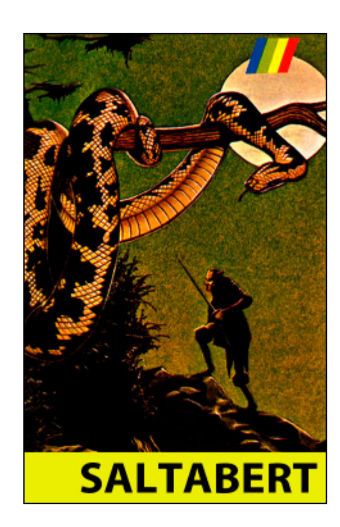




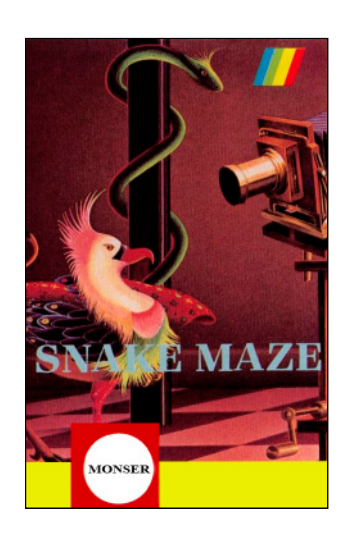
PINCEL-3D En 1985, tres años después de que Investrónica distribuyese legalmente en España la utilidad de diseño gráfico VU-3D, Monser se apropia de la traducción que ellos habían hecho y la distribuyen como Pincel-3D. Para la ocasión se sacan de la manga otra supuesta compañía de software llamada Churruca. ¡Me hubiera encantado estar presente en la sesión de brainstorming en la que eligieron el nombre!

ROAD TOAD Con ver la portada ya sabrás que Road Toad es una conversión de Frogger. Realizada por Dk'Tronics, parece que de alguna forma Monser consiguió el permiso para distribuirlo en España, por lo que se respetan el título y los créditos. Eso sí, parece que todo lo que toca Monser se convierte en.... algo un poquito peor, porque observamos algunos glitches gráficos que no estaban en el original.

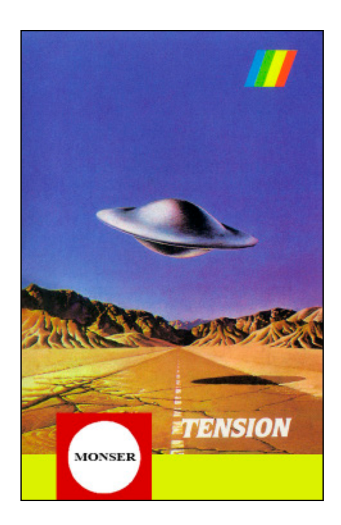
RODILLO Las instrucciones me encantan: <<consigue cambiar de color todos los sectores de la pantalla y podrás pasar a la siguiente donde las dificultades te impedirán terminarla>>. Es decir, compra este juego y nunca verás la tercera pantalla. ¡Eso es marketing! El plagiado esta vez es Colour Clash de Romik y para la ocasión se eliminó la primera carga en la que figuran los créditos. ¡Os queremos, Ian Morrison y David Anderson!



SALTABERT Mira esa portada y dime, ¿de qué trata el juego? Es un clon del Pogo de Ocean, que a su vez era la conversión a ordenadores del Q*Bert de Gottlieb. Mira la portada de nuevo. ¡Eso que piensas es lo mismo que pensé yo! ¿Qué tiene de distinto con respecto a la conversión de Ocean además de la portada? Se han eliminado del menú tanto el logo de Ocean como el nombre del autor. ¡Te queremos Ronald Rhodes!



SNAKE MAZE Si pensabas que Nokia inventó el famoso juego de la serpiente para sus primeros teléfonos móviles... ¡error!, Monser ya lo había hecho antes, aunque si somos honestos, reconoceremos que esta vez tampoco se trata de un juego propio, sino del plagio de Laser Snaker, juego publicado por Poppy Soft en 1983 y debut de Stephen J. Crow, quien legó grandes obras desde Hewson como Firelord, Uridium y Netherworld.



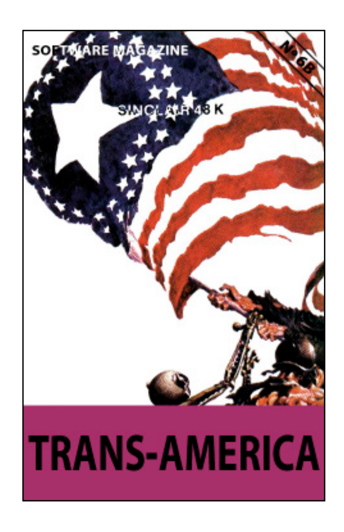
TENSIÓN No sabemos si por falta de espacio o simple dejadez, en la portada aparece el título Tensión y en la pantalla de carga el juego se llama Tensión Galáctica. Aparece como responsable del juego una nueva compañía que no habíamos visto antes: Software Ibérico, y al igual que en Rodillo, los nombres de los auténticos creadores han sido eliminados. ¡Os seguimos queriendo, Ian Morrison y David Anderson!



THE GUARDIAN Una versión apócrifa del Tempest de Atari, al igual que Exodus y tantas otras que hubo en Spectrum. Se trata de un shoot 'em up tridimensional en el que hay que impedir que cualquier enemigo llegue a la parte superior de la rejilla por cuyo contorno puedes mover tu nave. Monser luce orgullosa su coletilla "con licencia" y los señores de PSS respiraron tranquilos por una vez al ver que les respetaron hasta la portada.



TRAINING Football Manager, el simulador de gestión de fútbol de Addictive Games es el juego que nos ocupa. Hay que resaltar que para la ocasión se incluyeron los nombres de los equipos españoles y se tradujo el juego, aunque de manera tarzanesca. Por ejemplo, si nuestro equipo falla veremos el mensaje "No Gol". Tras semejante esfuerzo creyeron merecer la autoría y quitaron el nombre del programador. ¡Te queremos, K. J. Toms!



TRANS-AMÉRICA Por supuesto tampoco es obra de Monser. Debemos atribuirlo a Ultimate con su verdadero título: Tranz Am. Este juego tiene algo curioso, y es que es el único en el que aparece un autor distinto del típico I.D.T., pues la persona que se atribuye la falsa autoría del juego es un tal A.C.G. No hay más cambios en el juego, ni siquiera está traducido y por lo demás, se editó tal y como los hermanos Stamper lo programaron.

curiosidades del copyright

Los juegos de Software Magazine se ponían a la venta mensualmente en kioskos. Por 725 pesetas uno se llevaba un par de cintas y una revistilla que explicaba el contenido de las mismas. Se publicaron un total de 18 revistas y 37 cintas (una de las revistas incluyó 3 cintas). A mediados de los 80 el usuario medio no tenía ni idea de que estaba comprando software pirata y lo cierto es que las cintas de Software Magazine resultaban muy atractivas. Todo parecía estar en regla: los casetes traían el logo de Sinclair, en todos figuraba el correspondiente depósito legal y además por menos de 1.000 pesetas te hacías con un par de juegos cuyo precio individual triplicaba el valor del pack. Y no olvidemos que en muchas ocasiones proporcionaban el programa traducido mientras que la "versión cara" se vendía en inglés.

En cambio, visto hoy en día hay muchos detalles descuidados. Es verdad que conocimos juegos que no hubiéramos podido comprar, pero no es menos cierto que también nos vendieron con otros nombres juegos que ya teníamos, ¡incluso nos llegaron a colar el mismo juego con dos nombres diferentes como apuntamos en el caso de Lazer Cycles! Por otro lado, era frecuente encontrar faltas ortográficas (en las instrucciones de Borer Deep te instan a "cabar agujeros"). También había incongruencias entre el nombre del juego que aparece en la carátula y el que sale en el juego (Aguaski / Aquaski), palabras inexistentes (en Back, Código Secreto y otros, te animan a limpiar tu "platina") e incluso errores en el nombre de las supuestas editoriales (Software Magazine aparece como Soft Magacine en el canto de Fumigator)

Cabe preguntarse quién estuvo detrás de todo esto, ¿verdad? Dicen que los grandes descubrimientos se producen fruto de la casualidad, como la penicilina, y aunque mi hallazgo no es comparable, también se produjo fruto de la suerte.

Me disponía a cargar el Aguaski en un emulador y jugar antes de escribir sobre él cuando me percaté de que la ROM incluía un par de bloques de carga más tras el juego. Cuando utilizas la carga automática el juego se ejecuta en el momento en que entra en memoria el último bloque del programa, de forma que estos dos bloques adicionales nunca llegan a cargarse. Los seleccioné manualmente y los cargué con el clásico LOAD "". La primera sorpresa llegó al ver que se trataba de un copión, pero esto sólo era el principio, pues una vez terminada la carga pude leer: COPION © Ignacio Díaz - 84. ¿Tendría esto algo que ver con el tal I.D.T.? Decidí pues cargar el bloque de mediante el comando MERGE, que como muchos sabéis, impide la autoejecución de un programa cuando finaliza su carga.

Había olvidado activar la carga automática así que esperé los segundos necesarios hasta que terminase el bloque; una vez en memoria utilicé el comando LIST para ver el código. El resultado me dejó boquiabierto y todos podéis contemplarlo bajo esta columna.

¡Una línea 0 oculta en negro en la que se lee el siguiente nombre: Ignacio Díaz de Tuesta Revilla! Y por si fuera poco nos resaltan las iniciales con un fondo amarillo para que hasta el menos avispado se diera cuenta. I.D.T., ¿así que esta era la persona que había tras las iniciales que aparecen en decenas y decenas de juegos publicados por Monser? Como la línea 0 no puede ser editada, hice POKE 23756,1 para convertirla en línea 1 y leer lo que había bajo el fondo negro. Lamentablemente no contenía más información relevante, pero no me diréis que no es irónico que alguien olvidase en el Aguaski el programa con el que probablemente duplicaba los juegos que distribuía posteriormente. ¿Lo mejor?, que el copión permaneció oculto en la ROM y está disponible en la red.



Aquaplane (juego original)



Aguaski (juego fusilado por Monser)

Copión descubierto en el juego Aguaski

CHRONOS

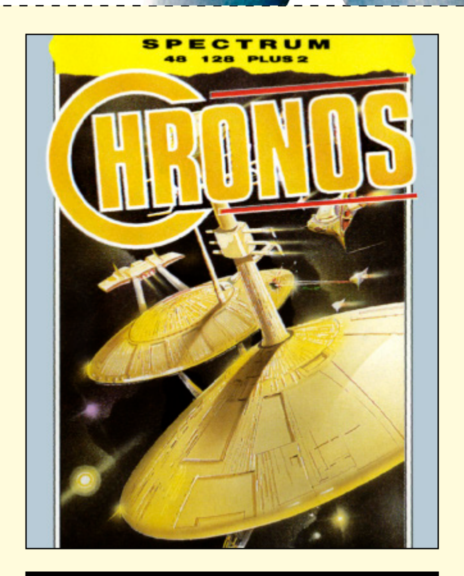


He disfrutado los juegos de navecitas desde que era muy pequeño. Recuerdo incluso haberme escapado un rato de una aburrida excursión del colegio para meterme en un Centro Mail, hacerme socio y preguntar por juegos de este tipo; no en vano, dediqué muchísimas horas a títulos como Xevious, Galaga, Galaxian, Asteroids, Tyrian o Raptor, ¡y cuando fui un poco más mayor, me pasé los fines de semana jugando a dobles al Aero Fighters 2 de Neo-Geo en el Pub Eivissa de Leganés!

Desde hace un par de años tengo mi propio Spectrum +2 y claro, ¡había que darle de comer! Lo primero que hice fue ponerme a buscar Shoot 'Em Ups como un loco y de repente empecé a ver juegos que ya conocía: unos los tenían los amigos del colegio, otros los tenía uno de mis tíos en su pequeño gomas y otros eran conversiones.

En ese momento lo más importante es que si invertía en juegos quería que fuesen compatibles con mi +2, así que rebuscando en la red encontré este Chronos; su precio era muy tentador y como me encanta el factor sorpresa, decidí comprarlo a la aventura. ¿Qué ocurrió?, ¡pues que descubrí un juegazo del que nunca había oído hablar!

El reto consiste en pilotar tu nave a lo largo de 6 extensos niveles, disparar contra todo aquello que se te acerque, encontrar a Chronos, el Dios del Tiempo, ¡y liberarlo!, pues ha sido encerrado en una dimensión paralela de la que no consigue escapar. ¡Adoro este juego!: sus geniales gráficos, sus 4 planos de scroll, su dificultad progresiva y lo rejugable que resulta... ¡si hay hasta jefe final! Mención especial para la melodía del menú creada por Tim Follin, ¡el maestro de la música de 1-Bit! - S.G



SHOOT 'EM UP

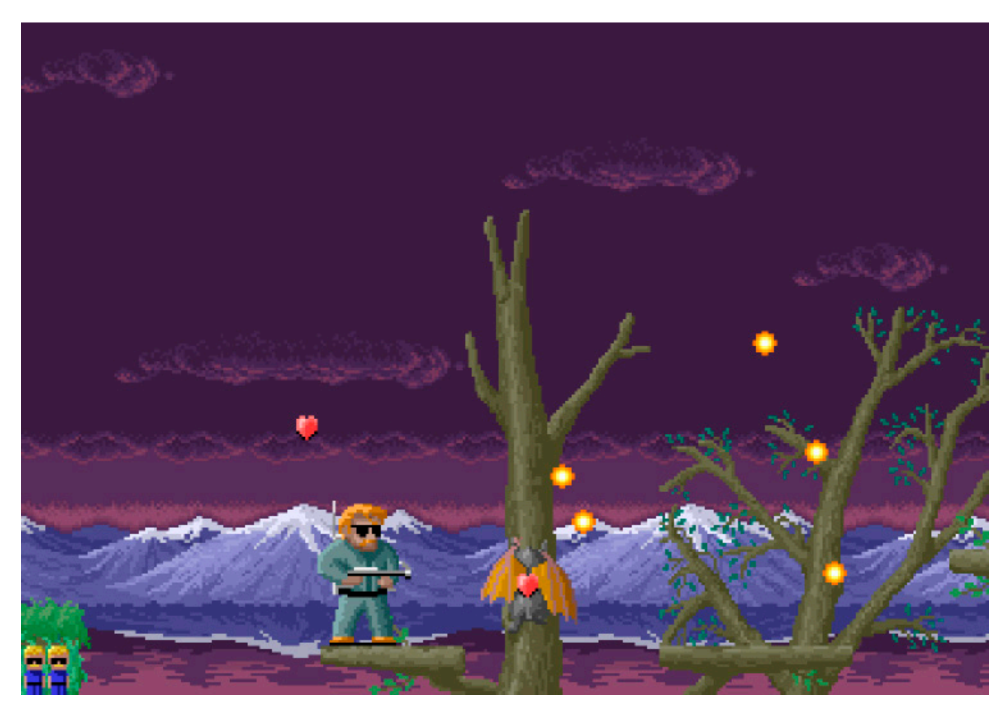
- » **DESARROLLA:** RADICAL TUBES
- » **DISTRIBUYE:** MASTERTRONIC
- » **AÑO:** 1987
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM (48K)
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1





DEMON'S WORLD



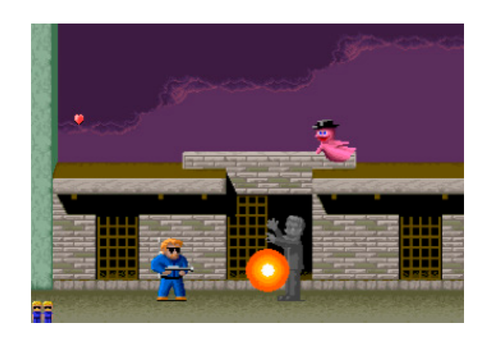


Hay juegos que por lo que sea, no cuentan con la atención que se merecen; piensa un momento en los salones arcade cuando se iniciaba la década de los 90, repletos de recreativas con músicas cada vez más espectaculares, gráficos coloristas y grandes sprites... ¡todo nos entraba inmediatamente por los ojos! Pero al fondo, casi apartada en un oscuro rincón, puedes ver una recreativa a la que casi nadie se acerca a echarle una moneda de cinco duros.

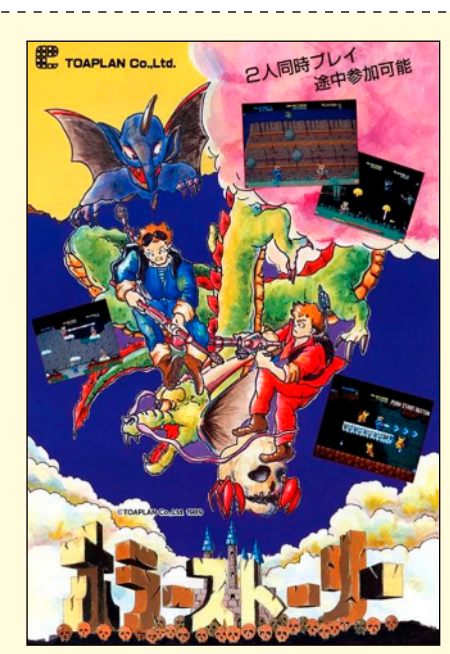
¿Qué ocurre con esa máquina para que no le llame la atención a nadie?, pues que tiene unos gráficos que parecen sacados de cinco años atrás: toscos, con una paleta de colores muy apagados y personajes que son todo ojos, ¡como si la resolución no fuese suficiente para poder definirles una boca!

En mi caso, esa recreativa se llamó Demon's World y su lista de defectos casi termina en su fealdad, porque a partir de ahí le alumbran bastantes virtudes: tiene una jugabilidad a prueba de bombas que te incita a jugar otra partida cada vez que mueres, ya que aprendes con cada vida que pierdes y memorizas cada recoveco para no volver a caer en las mismas trampas; además, con Demon's World se puede producir un fenómeno curioso, ya que según avanzas, esos gráficos tan feos poco a poco te van pareciendo simpáticos, sobre todo porque sus animaciones son claramente caricaturescas.

También verás que es más completo de lo que parece: hay que dominar su doble salto y tienes un buen arsenal de armas diferentes a tu disposición; tendrás que averiguar cuál es la que más te conviene en cada momento para afrontar la siguiente oleada de enemigos. Sobre todo tendrás que ser lo suficientemente valiente como para darle una oportunidad y sacar a este juego del anonimato. - R.S



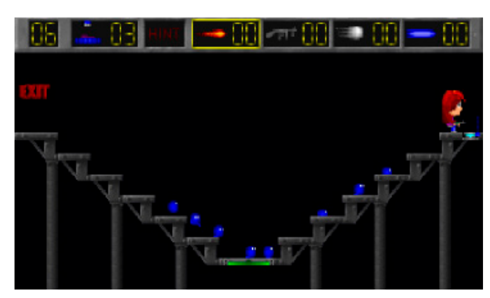




ACCIÓN

- » **DESARROLLA:** TOAPLAN
- » **DISTRIBUYE:** TAITO
- » **AÑO:** 1990
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

MIMI & THE MITES









Durante los años 90 la revista Tiempo comenzó a regalar juegazos para PC y todavía doy gracias de que Pedro, mi kioskero de confianza, decidiera de motu proprio reservarme aquel primer número por si me interesaba hacer la colección. En una época en la que los juegos en formato CD-Rom costaban un dineral, conseguir todos esos juegos supondría tener mi infancia resuelta.

La mayor parte de aquellos títulos los conocía por sus versiones shareware, así que tras años jugando a las demos, ya os podéis imaginar mi cara cuando semana tras semana iba haciéndome con las versiones completas de los juegos que más me gustaban. ¡Estaba como loco de alegría!

Uno de los juegos que incluyó la colección fue Mimi & The Mites, un título que no me sonaba de nada pero al que habría que dar una oportunidad vista la calidad del resto de juegos obsequiados; ¡pues no me decepcionó en absoluto!: Mimi debe detener la producción de Mites, unos pequeños personajillos azules muy inteligentes que se teletransportan, corretean, trepan e incluso se disuelven para luego volverse a recomponer. Tu misión a lo largo de 50 niveles será llegar hasta el cartel de EXIT o aguantar un tiempo establecido sin ser tocado por un Mite; para ello deberás servirte de tu entorno: ¡evítalos, aplástalos o acorrálalos! ¡Ah!, y si un arma está disponible ¡préndeles fuego, cárgate dos de golpe con tu escopeta o congélalos!

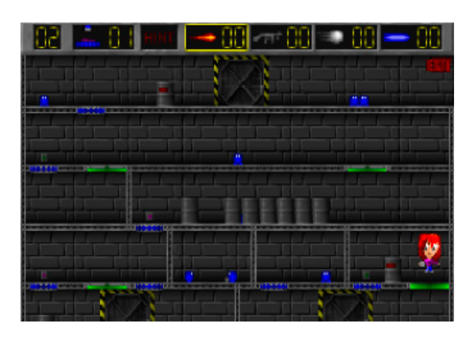
Aprovecho para recomendarte que si lo juegas no te obsesiones con hacer algo de una determinada manera... ¡a veces la solución es mucho más fácil de lo que parece! - S.G

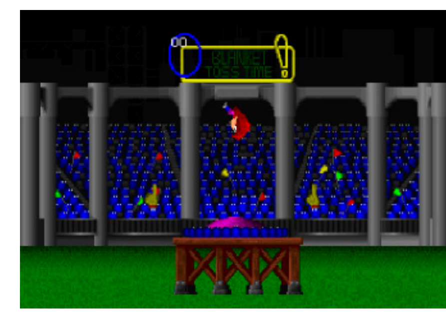




HABILIDAD

» **DESARROLLA:** URC
» **DISTRIBUYE:** FRIENDWARE
» **AÑO:** 1995
» **PLATAFORMA:** PC (DOS)
» **FORMATO:** CD
» **JUGADORES:** 1





RESCATE ATLÁNTIDA





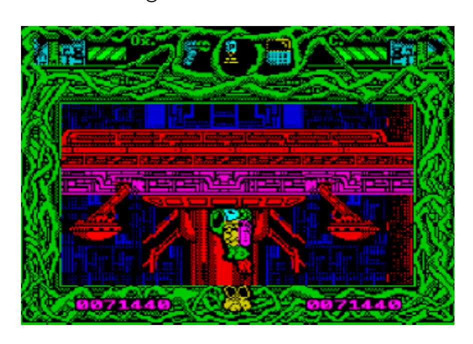
No es un completo desconocido y tampoco recibió malas críticas (aunque Your Sinclair le diera un 63/100). ¿Entonces por qué lo traigo a esta sección?, pues porque este juego es una maravilla de principio a fin y creo que actualmente no se le da la notoriedad que merece. Si nos referimos a los juegos que los uruguayos Creepsoft hicieron para Dinamic, el tiempo y la fama han tratado mejor a Astro Marine Corps, relegando a un segundo y lejano plano a este Rescate Atlántida. Mientras el primero es un fantástico arcade digno de la mejor recreativa, el segundo atesora tanta o más calidad en el ahora extinto género de la videoaventura. ¡No merece estar a la sombra de AMC!

Incluso la carga en 128k sorprende: si hay un error basta con rebobinar unos segundos y el ordenador continuará leyendo al vuelo; mientras tanto, para amenizar la espera te irán narrando el argumento. ¡Incluso puedes jugar al mastermind mientras el juego carga!

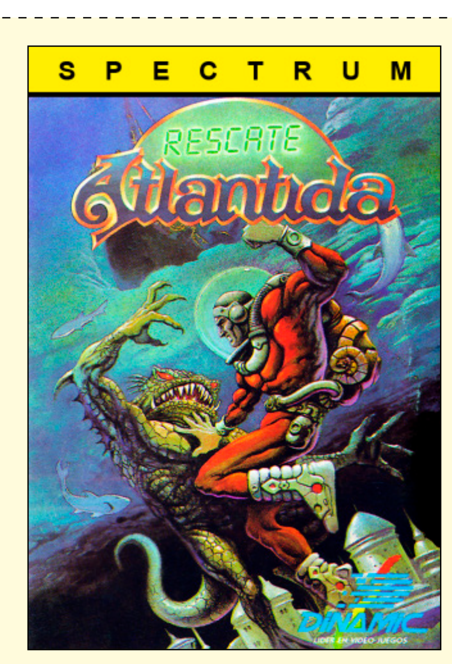
El colorido es tan apabullante que si no fuera por la resolución, pensarías que tu Spectrum ha mutado y ahora es un CPC. La música es inmejorable y cuenta con varias piezas que ofrecen desde momentos épicos hasta pasajes emotivos (obra de José Antonio Martín, compositor de Risky Woods). Obviamente el scroll no es tan suave como el de un juego monocromo pero se mueve en las ocho direcciones. ¡Ah!, y el final del juego ¡es una alucinante secuencia de casi un minuto de duración!

Habitualmente se critica el uso poco intuitivo de algunos objetos y que puedas llegar al último nivel sin algún ítem imprescindible, pero creo que quien se queja de ello es porque no ha leído las instrucciones, ya que hacen las veces de mini guía y aportan los consejos necesarios para completar una de las más bellas gestas de Dinamic. - J.P





SPECTRUM



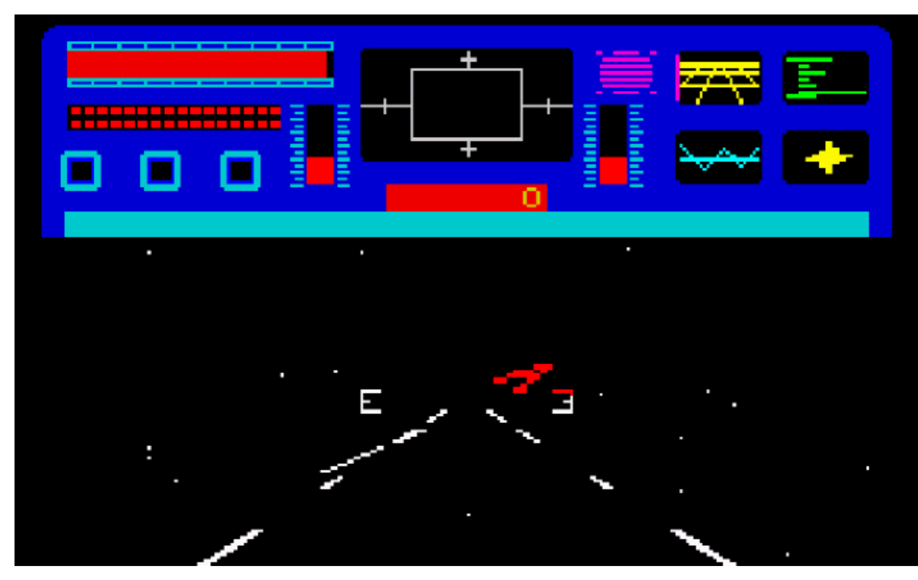
VIDEOAVENTURA

- » **DESARROLLA:** CREEPSOFT
- » **DISTRIBUYE:** DINAMIC
- » **AÑO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM (128K)
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

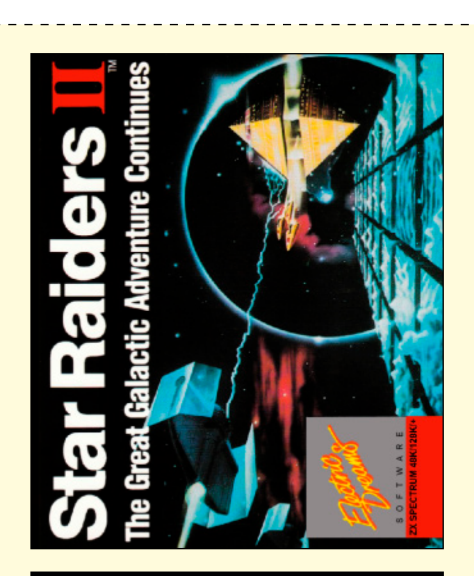
STAR RAIDERS II





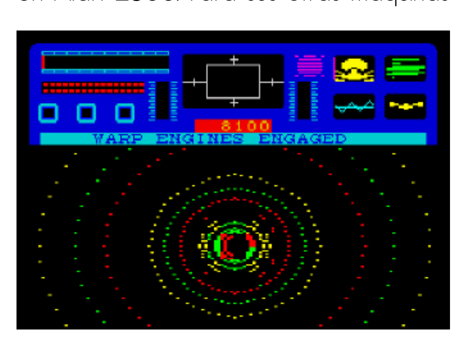


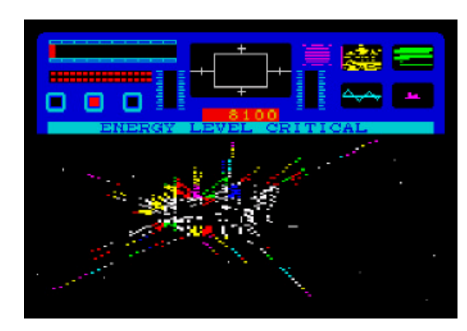
¿Quieres saber qué relación tienen entre sí The Last Starfighter, Star Trek, Solaris, Uridium y Star Raiders II? En 1984 se estrenó en cines la película The Last Starfighter -La Aventura Comienza-; en ella Alex, un chaval que vive en un parque de caravanas bate el record de una recreativa y es reclutado por el simpático extreterrestre Centauri para tomar parte en una guerra espacial. Atari recibió el encargo de comercializar la recreativa que vemos en la película, pero la tecnología existente hacía carísima su fabricación y el proyecto fue desechado en 1986. Para Universal Pictures esto supuso un incumplimiento de contrato y Atari perdió los derechos de la película. ¡Pero tenían preparadas versiones caseras de corte más clásico! ¿Qué hicieron con ellas?: modificar los gráficos, renombrarlas, ¡y a correr! Así llegó el Solaris que todos conocemos en Atari 2600. Para sus otras máquinas planeaban sacar como The Last Starfighter un juego que había empezado su desarrollo con el nombre de Orbiter y que tras el desacuerdo con Universal fue rebautizado como Star Raiders II, segunda parte del clásico Star Raiders de Doug Neubauer, que a su vez se basó en una aventura de texto de Star Trek. La versión para ordenadores de 8 bits corrió a cargo de Electric Dreams en 1987, pero sin el apoyo del título de la película pasó sin pena ni gloria, a pesar de ser un juegazo precursor de la saga Wing Commander o X-Wing. Por cierto, en 1990 Mindscape adquirió los derechos de la película y por fin tuvimos un juego llamado The Last Starfighter para NES, ¡que no era otra cosa que el Uridium de Commodore 64 al que añadieron el sprite de la nave de la película! En cuanto a la recreativa del film, es un sueño que se hará realidad muy pronto. - J.P



SIMULADOR COMBATE ESPACIAL

- » **DESARROLLA:** ELECTRIC DREAMS
- » **DISTRIBUYE:** PROEIN
- » **AÑO:** 1987
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM (48K)
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1







YA HAS OIDO HABLAR DE ESTE JUEGO

¡¡ A PARTIR DEL 15 DE ABRIL EN TU TIENDA !!

TRACKSUIT MANAGER



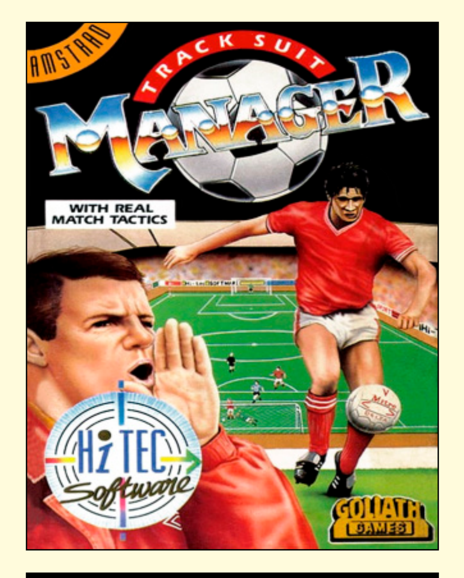




Lo más seguro es que jamás hayas oído hablar de Tracksuit Manager; es normal, ya que es un título que remaba a contracorriente en una época en la que Match Day, Emlyn Hughes y en España Emilio Butragueño y Michel Fútbol Master dominaban el mercado ofreciendo una gran experiencia plenamente arcade.

El terreno de los juegos de manager de fútbol estaba casi desierto, únicamente Football Manager (que nada tiene que ver con la saga actual del mismo nombre), asomaba ligeramente la cabeza, aunque éramos muy pocos los que le prestamos algo de atención. Años después en España reinó el PC Fútbol, que aunque era un manager, era más simple que un puzle de tres piezas. Así que sí, tuvimos un manager en plena era de los 8 bits (en perfecto inglés) que representaba los partidos únicamente con texto y con un rudimentario radar que nos indicaba en qué zona estaba el balón en cada momento. Era de esperar que este juego estuviese abocado al fracaso.

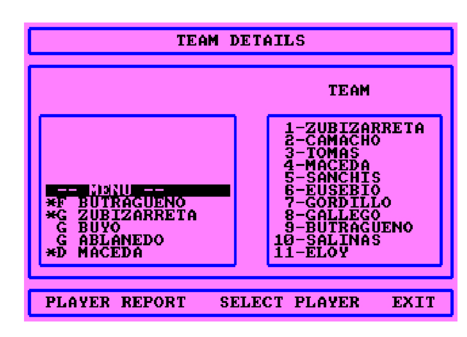
Ni siquiera en Gran Bretaña gozó de éxito, pero ahora es justo reconocerle los méritos a Tracksuit Manager, pues era muy complejo y seguramente adelantado a su tiempo. Te ofrece la posibilidad de dirigir a una selección nacional europea en su camino hacia la Eurocopa de 1988, disputada en la República Federal de Alemania. Puedes crear tu propia convocatoria de jugadores y cada uno estará definido por varias categorías puntuadas según sus habilidades en el campo; esa será tu única ayuda para llevar a la selección al éxito. Nadie dijo que los managers fuesen fáciles y Tracksuit Manager ¡no es nada fácil! - R.S



SIMULADOR DEPORTIVO

- » **DESARROLLA:** GOLIATH
- » **DISTRIBUYE:** GOLIATH
- » **AÑO:** 1988
- » **PLATAFORMA:** AMSTRAD CPC
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1

AUSTRIA 0 0 SPAIN
KICK OFF
OGRIS PUSHES BALL TO LINDMAIER
LINDMAIER SURGES FORWARD WITH BALL
LINDMAIER PLAYS A SHORT BALL LOW UPFIELD...TOWARDS WEBER
TIME 00:00
SUBSTITUTE PAUSE





En este número entrevistamos a dos antiguos trabajadores de la empresa española Digital Dreams Multimedia: Daniel Morín (Programador principal) y Julio César García (Programador de apoyo y técnico en Hardware)

En el año 1994 ambos formásteis un equipo de programación llamado Lithium. ¿Cómo surgió esta idea y por qué usásteis ese nombre?

Daniel: Nos conocimos en EGB y rápidamente nos dimos cuenta de que teníamos muchos intereses en común (no se podía hablar con muchos otros niños de once o doce años sobre neutrinos y lenguajes de programación). En realidad, creo que la idea de Lithium nos vino después de nuestro paso por DDM, porque éramos tres: José Benítez (grafismo), a quien conocimos en la empresa, Julio (música / programación) y yo (programación)

¡Para representarnos se nos ocurrió usar el logo del átomo de Litio porque quedaba muy chulo! Recuerdo que nos pasábamos las horas muertas en casa de Julio experimentando: aprendimos C y me inspiró para aprender ensamblador del 80x86.

Julio: Daniel y yo nos conocíamos desde el colegio y siempre que podíamos nos echábamos unas partidas con el Spectrum. Al tiempo nos empezamos a interesar por la programación y por cómo manejar las maquinas a nuestro antojo, especialmente usando ensamblador.

La idea de formar un grupo nació de las ganas de programar demos, herramientas y rutinas que exprimiesen la máquina al 100%. Tras el paso por DDM ya éramos tres y seleccionamos el nombre de entre unos cuantos. ¡A mí me toco el pseudónimo de Julitium!

Empezamos a buscar información sobre todas las plataformas, microprocesadores y metodología de programación que podíamos encontrar; éramos unos devoradores ávidos de más y más información. Por aquella época disponíamos de un par de PC's, creo recordar que un 80286 y un 80386sx, sobre los que experimentábamos obsesivamente.

En Lithium llegásteis a experimentar con virus y con un sistema de inteligencia artificial que por aquel entonces dejaba tiritando a los PC's porque no llegaban a unos requisitos mínimos de potencia que permitiesen procesar más datos. ¿Podéis explicarnos qué pretendíais lograr con todo esto y qué es Cogitacius?

Daniel: Creo que lo único que pretendíamos era averiguar hasta dónde podíamos llegar haciendo algo que parecía casi brujería. Cogitacius, leído coguitaquius, proviene del latín y significa pensamiento. Lo de las redes neurales y los sistemas expertos nos cautivó ya por aquella época del 94, pero mi interés por la inteligencia artificial me venía de algo antes.

A mí me fascinó la idea de implementar algún algoritmo que se pudiese calificar como remotamente inteligente desde que hice con mi hermano un programa respondón en Basic para Spectrum que te contestaba una u otra cosa en función de lo que le pusieras por el teclado. Con todo lo simple que era, para un niño de unos doce años ¡aquello era pura y simple magia!

Julio: Era una manera de experimentar y estar en la cresta de la ola, copiábamos cuantos virus caían en nuestras manos, les poníamos un cebo y ¡zas!, de esta forma podíamos desensamblarlos para su estudio. ¡Se aprendían cosas muy interesantes de ellos!, recuerdo con mucho cariño el virus Barrotes de Osoft.

En aquella época empezaban a implementarse sistemas de IA basados en redes neuronales que hacían posible dotar a un sistema de identidad propia. Por desgracia, después de calcular capacidades de proceso y almacenamiento, se paró el proyecto por no disponer de medios técnicos con dichas capacidades. Fue una lástima no tener un fácil acceso en aquella época al proceso multinúcleo.

Dinamic Multimedia comenzó a producir juegos en formato CD-Rom durante los años 90, y aunque por aquí somos unos fanáticos de sus juegos, también lo somos de los títulos que lanzó la empresa española Digital Dreams Multimedia. ¿Cómo llegásteis a formar parte de sus equipos de desarrollo?

Julio: Recuerdo que vimos en la revista Sólo Programadores de Tower Communications un anuncio de Digital Dreams Multimedia en el que ofertaban soporte y promoción para desarrollar y publicar trabajos de third parties. Eso era justo lo que necesitábamos para empezar a dar rienda suelta a nuestras ocurrencias, así que para la presentación decidimos preparar una demo.



IZQUIERDA: Daniel Morín
DERECHA: Julio César García

JUEGOS PUBLICADOS EN EL PACK OPERA 25

- Livingstone Supongo - 1986
- La Abadía Del Crimen - 1987
- The Last Mission - 1987
- Goody - 1988
- Mutan Zone - 1988
- Sol Negro - 1988
- Corsarios - 1989
- Gonzzalezz - 1989
- Guillermo Tell - 1989
- Livingstone Supongo II - 1989
- Mot - 1989
- Solo - 1989
- Trigger - 1989
- Ulises - 1989
- Mithos - 1990
- Mundial De Fútbol - 1990
- Pole 500 - 1990
- Poli Díaz (Boxing Simulator) - 1990
- Sirwood - 1990
- Soviet - 1990
- Golden Basket - 1991
- Jai Alai - 1991
- La Pulga (Poogaboo) - 1991
- Rescate En El Golfo - 1991
- La Colmena - 1992
- Olimpic Games 92 - 1992

Quedó bastante completa y contenía efectos gráficos varios: escalados, gráficos pseudofractales, scrollers e incluso alguna broma. Recuerdo con especial cariño la cara con la que se quedaba la gente cuando ejecutaba la demo por primera vez y aparecía en pantalla poco a poco un temible DEL *.*

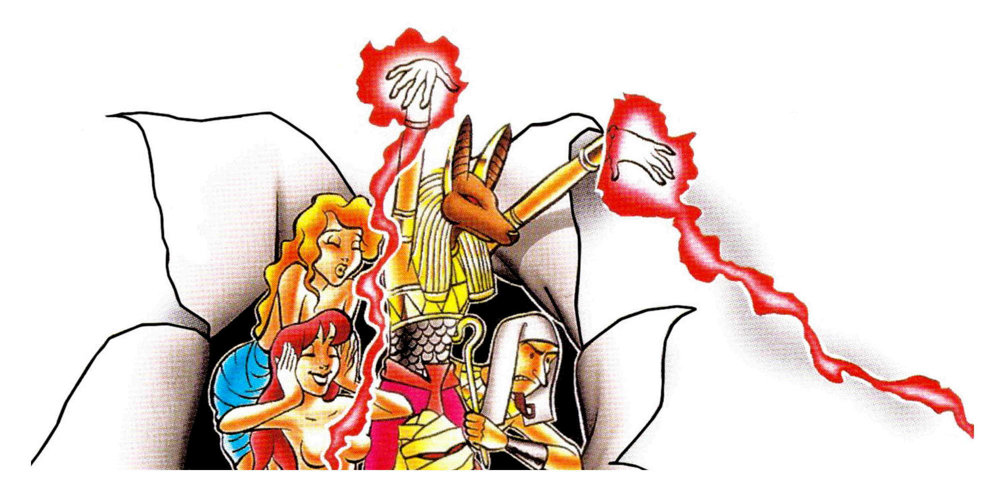
Daniel: Habíamos visto varias veces el anuncio en Sólo Programadores, aunque recuerdo que Julio un día me comentó que había visto un anuncio de DDM en un programa de Telemadrid en el que emitían videos de empresarios que ofrecían trabajo, describían el puesto y lo que buscaban. Fue entonces cuando juntamos las rutinas gráficas que habíamos hecho hasta entonces, soñando con alcanzar algún día el nivel de grupos como Future Crew o Triton. ¡Sus demos gráficas eran presentadas en muchos certámenes de programación como el Assembly de Finlandia!

¿Qué tal fue la recepción de Mario De Luis (fundador de Digital Dreams Multimedia) cuando llegásteis a las oficinas de Madrid con vuestra demo debajo del brazo?, ¿cómo recordáis aquellos días que os reunísteis con él hasta llegar a formar parte de la plantilla?



JUEGOS PUBLICADOS POR DIGITAL DREAMS

- Chess Housers - 1993
- PC Gol - 1993
- Pack Opera 25 - 1994
- Strip Poker Deluxe - 1994
- Throwland - 1994
- USA Soccer 94 - 1994
- Delvion Star Interceptor - 1995
- PC Rally - 1995
- Rol Crusaders - 1995
- World Wide Rally - 1995
- DDM Soccer 96 - 1996
- Dráscula - 1996
- Soccer Superstars - 1996
- Alfred Pelrock - 1997
- Jurassic War - 1997
- Thunder Offshore - 1997
- Ancient Evil - 1998
- Enemy Infestation - 1998
- Space Bunnies Must Die! - 1998
- Mad Trax - 1999
- Seven Years War - 1999
- Toby - 1999
- Total Games (Pack) - 1999
  - » Fire Wind
  - » Leo The Lion
  - » Oscar
  - » Panic Soldier
  - » Race Mania
  - » Rally Championships
  - » Soccer Superstars
  - » Virtua Tenis



Julio: ¡La acogida fue muy cercana! Nuestra demo fue visionada rápidamente al presentarnos en las oficinas de Digital Dreams (que por aquel entonces estaban en la calle Vicente Muzas), pero ¡sorpresa!, el último efecto gráfico con el que cerraba la demo y del cual nos sentíamos muy orgullosos ¡no estaba!

Aquello ocurrió porque ¡nos habíamos llevado una versión beta de la demo! Fueron muy comprensivos con eso y con una simple aclaración ¡todo quedó subsanado! Rápidamente entablamos una larga conversación y experimentamos una sintonía especial tanto con Mario De Luis como con varios miembros que estaban por allí en ese momento. Muy amablemente nos enseñaron los departamentos de desarrollo para PC, así como algunos de sus proyectos.

Acordamos llevar a DDM la demo en su versión final y al poco tiempo quedamos de nuevo, se volvió a visionar (esta vez la versión completa), y tras un largo debate sobre programación, se nos facilitó una licencia del compilador que ellos utilizaban que permitía trabajar para PC en modo 32Bits.

Daniel: A ver, yo era muy joven y como fue mi primerísima experiencia laboral, aunque el trato fue muy cercano, todo aquello me intimidaba bastante. Había mucha gente trabajando en diversas salas y recuerdo la tremenda ilusión que sentíamos ante la perspectiva de empezar a formar parte de algo así. ¡Todo estaba pasando de verdad y era increíble!

DDM no sólo era una distribuidora de videojuegos extranjeros, también desarrolló títulos propios como Alfred Pelrock, Chess Housers, PC Gol y PC Rally, entre otros. ¿A cuál de todos le dedicásteis más horas de vicio?

Julio: En mi caso al Chess Housers y al Strip Poker Deluxe, que fue una producción propia; pero sobre todo al Pack Opera 25, que como podéis imaginar, fue una adquisición de licencias en lote.

Daniel: Me viene a la mente el PC Rally, aunque yo jugaba más de pequeño, con el Spectrum. En la época de DDM estaba más metido en la programación y más interesado en el funcionamiento interno de los juegos que en su uso. Me preguntaba: ¿cómo habrán hecho esto?, ¿cómo lo programaría yo?; esa inclinación poco común fue la principal culpable de que acabase trabajando allí.

También se publicó Dráscula, la primera aventura gráfica comercial de la desarrolladora Alcachofa Soft. ¿Qué os parece que la empresa en la que trabajábais apoyase tanto el software español y no se limitase a adquirir licencias de juegos extranjeros?

Julio: ¡Fenomenal!, en España hay mucho talento pero pocas empresas de cierta envergadura que apuesten por la cantera de casa; además, casi nadie daba soporte a los productos de programadores y grafistas. Muchos de los juegos de DDM los exportaban fuera de España, por lo que la empresa llegó a estar presente en el difícil mercado americano.

BUSCAMOS A LOS MEJORES

- Programadores en C/C++
- Grafistas, diseñadores, dibujantes
- Expertos en lenguaje ensamblador
- Programadores 3D
- Expertos en Sonido
- Músicos con nociones de MOD, MIDI
- Programadores de juegos
- Animadores gráficos
- Infografistas con experiencia en 3D Studio, Photoshop, Deluxe Paint Animation
- Programadores con dominio de lenguajes multimedia: Authorware, Toolbook, Visual Basic, Macromedia Director, etc
- Expertos en comunicaciones

PARA DESARROLLAR

SOFTWARE MULTIMEDIA:

Presentaciones, libros interactivos, programas educativos, sistemas de comunicaciones, centros servidores de datos, videojuegos y mucho más...

SI ERES programador, músico o infografista y tienes ideas o proyectos en estudio de desarrollo ponte ya en contacto con nosotros.

TE OFRECEMOS las mejores condiciones y apoyo para producir tus programas y venderlos en el mercado nacional y extranjero. Formación en nuevas tecnologías y la mejor biblioteca de rutinas gráficas y sonido para desarrolladores.

Aportamos gráficos, rutinas o música, según las necesidades, para complementar cada proyecto.

Si estás interesado en unirte a una de las empresas más punteras en alta tecnología y desarrollo de software, no dejes pasar esta oportunidad. Envíanos carta con tus datos personales (curriculum vitae, con una muestra de tus anteriores trabajos) y un teléfono de contacto a:



DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
Ref. Programadores
C/ Angel Larra, 7, Local 1 - 28027 MADRID
Tf.: (91) 367 82 49

¡Hablando de software español!, DDM editó un CD-Rom que incluía 25 grandes juegos de Opera Soft. Aunque este recopilatorio se pudo conseguir en kioskos y tiendas especializadas de toda España, ¿no fue un poco arriesgado su lanzamiento? ¡En el año 1994 muchos ya estábamos liados con juegos en 3D!

Julio: Entiendo perfectamente a quien adquiriese una copia; en mi caso soy de la era de los 8 bits y desde que el Spectrum murió, emulo sobre PC algunas máquinas de la época. Yo disfruto más con un juego divertido y original que con un refrito (aunque tenga infinidad de colores y efectos). Todo es cuestión de gustos.

Daniel: Supongo que en realidad no competían de manera tan directa como pueda parecer. Apelan a cosas distintas: el valor de aquellos juegos tan antiguos era por un lado su originalidad y por otro, el cariño de toda una generación que había crecido entusiasmada por la novedad que suponían. ¡Los clásicos siempre serán los clásicos!

Algo que prácticamente nadie sabe es que en Digital Dreams Multimedia se creó un departamento de Coin-OP para empezar a crear videojuegos para máquinas recreativas. ¿Quiénes formásteis parte de ese equipo y qué trabajo realizábais cada uno?

Daniel: Estábamos Julio César García (programador de apoyo y técnico en hardware), José Benítez (grafista) y aparte de mí, otro programador, ¡aunque no recuerdo el nombre de aquel chico!

Julio: Después de una de nuestras reuniones en DDM, Mario nos propuso el formar parte de un nuevo departamento Coin-OP. ¡Aceptamos de muy buena gana y pasó a presentarnos la nueva dependencia que íbamos a ocupar! El personal del equipo se fue conformando poco a poco: un día el grafista, más tarde otro programador, etc.

Estuvísteis mucho tiempo desarrollando un juego de recreativa llamado Kong Ball. ¿De qué trataba?, ¿era un juego totalmente original o una conversión?

Julio: Era una conversión del juego de PC Kong Ball de DDM que creo que no llegó a salir a la venta. El concepto de juego era muy adictivo a la par que sencillo, trataba de un gracioso Kong con peto rojo que debía recoger las pelotas que iban saliendo por un lado de la pantalla y colarlas en unas campanas superiores, cada una con su color. La particularidad es que el tiro a la campana era en diagonal con un rebote en el lateral de la pantalla. ¡El código del juego en su versión PC ocupaba unas 350 páginas de papel continuo!

Daniel: El código original estaba en lenguaje C, y uno de los primeros planteamientos fue, si no recuerdo mal, analizar el flujo del programa para reescribirlo, porque cambiaba el procesador y con ello, el modo de direccionamiento de memoria. Recuerdo que tuve que estudiar ensamblador del Motorola 68020.

Digital Dreams trabajaba sobre todo el mercado del software para PC, por ese motivo no nos dejamos de preguntar si la empresa llegó a tener recursos y capital suficiente para fabricar Kong Ball en serie y por su cuenta o si por el contrario, dependía de algún fabricante externo. ¿Qué podéis contarnos al respecto?

Julio: DDM tenía buenos medios y unos programadores de primera, pero en este caso hacía de third party para un fabricante español de máquinas arcade que había diseñado y producido una placa que curiosamente se parecía en características a un Commodore Amiga.

Cuando Digital Dreams Multimedia creó el departamento arcade, nos facilitó un sistema de desarrollo que consistía en un cajón de madera que contenía la placa del sistema y un tubo de imagen, ¡incluso tuvimos que ponerle un pad para realizar las pruebas!

El inicio fue muy duro debido a que el fabricante de las máquinas arcade nos daba la información con cuentagotas y en la mayoría de los casos con enmiendas manuscritas, lo cual nos hizo perder mucho tiempo.



El soporte de desarrollo era también bastante deficiente, pues lo que sugería el fabricante como método de trabajo era que cada prueba tenía que ser grabada en chips ROM (EPROMs), abrir la máquina, insertarlos y probar. Si luego se deseaba modificar, había que borrar esos chips con luz UV y vuelta a empezar.

Al programar un proyecto de este tipo se hacen infinidad de pruebas, ¿os imagináis que un programador de Nintendo tuviese que fabricar un cartucho por cada prueba?, ¡era un disparate! A esto había que sumarle que sólo nos habían mandado una hoja con características y el mapa de memoria, cuando lo habitual era entregar un cuadernillo de entre 50 y 300 páginas (dependiendo de la placa)

Afortunadamente, al final el fabricante nos facilitó una placa de desarrollo con memoria RAM en la que podíamos, mediante un sistema PDS (que se usaba para hacer versiones entre micros de 8 y 16 bits), cargar el código y los gráficos que quisiéramos de forma rápida; hoy en día sería algo así como un Everdrive.

Tenemos entendido que trabajásteis con Gonzalo Martín, programador original de juegos como Fernando Martín Basket Master y Oberon 69, así como responsable de crear rutinas de sonido para Topo Soft. ¿Cómo fue el desarrollo de Kong Ball después de su llegada?

Daniel: Tal y como lo recuerdo (quiero hacer hincapié en que todo aquello ocurrió hace ya casi veinte años), creo haber tratado con Gonzalo dos días: cuando nos lo presentaron y cuando vino por la oficina para decirnos que él se haría cargo del proyecto. Por lo demás, estaría ocupado con otros proyectos a los que habrían dado mayor prioridad; en cualquier caso, casi toda la dirección del proyecto fue a través de Mario De Luis.

Julio: Me pareció muy bien que Gonzalo se sumase al proyecto porque era un veterano programador con mucha experiencia en sistemas de 8 bits y 16 bits. Había pertenecido a otros estudios como Dinamic y Topo, por lo que conocía todos los problemas con los que nos podríamos encontrar; eso implicaba que todo iba a ir más rápido, pero la verdad es que la discrepancia de opiniones entre Mario y Gonzalo detenían mucho el trabajo; además, fue una lástima que estuviese compaginando este proyecto con otros y no pasase mucho por allí. Personalmente me enseñó ciertas cosas que desconocía del Amiga y del Atari ST.

Recuerdo que cuando le comenté que me llamaba la atención programar para el Amiga ¡me pasó el código fuente del Oberon 69! Recuerdo con mucho cariño las anécdotas que Gonzalo nos contaba de su paso por otros estudios, incluida aquella famosa disputa por la autoría del Fernando Martín Basket de Dinamic.

Uno de los cambios más desafortunados fue que a Mario se le ocurrió la idea de utilizar gráficos prerenderizados cuando el proyecto estaba al 45%. Esto, además de provocar protestas enérgicas de Gonzalo y del equipo, implicó reescribir el código y dejar contra las cuerdas el trabajo de José Benítez, con el cual estábamos muy satisfechos. Al tiempo, DDM se ocupó de contratar a un grafista 3D.

¿Cómo os tomásteis la incorporación de un nuevo miembro para crear los gráficos prerenderizados?, ¿cómo influyó su entrada en el trabajo de José Benítez?

Daniel: ¡Ya os podéis imaginar!, otro de tantos cambios de rumbo del proyecto que daba al traste con el trabajo de un compañero. Supongo que este nuevo cambio se hizo para darle un aspecto más comercial al juego, dado que el prerenderizado estaba de moda. El trabajo de José Benítez (nuestro grafista principal), era más clásico y de calidad, en cambio, los gráficos prerenderizados no eran del gusto de todos.

Julio: No me gustó nada la idea porque, además de desechar la estética singular que José Benítez diseñó para ese proyecto, en aquella época el estudio Rare ya utilizó esa misma estética en juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct; por eso, no me pareció bien copiar algo que otros utilizaban como tarjeta de visita.

Por cierto, el grafista 3D no hizo mucho acto de presencia por la oficina porque trabajaba en casa y sólo pasaba un rato para retocar y cargar las animaciones así como para dejarlas calculando toda la noche; era un tipo introvertido y no se integró en el grupo.

Parece que el desarrollo del juego Kong Ball nunca llegaba a su fin. ¿Llegásteis a completarlo?

Julio: Yo nunca lo di por perdido, pero los cambios constantes de dirección en cuanto a la realización del juego, implicaban muchas veces rehacer grandes partes del código o incluso los gráficos y todo esto generaba una gran sensación de estrés en el equipo; aquello terminó siendo el principio del fin.

Daniel: Entre la primera y la última vez que recuerdo haber visto a Gonzalo, éramos un equipo de adolescentes sin una línea de trabajo clara ni un líder visible, por eso, tengo la sensación de que íbamos de un lado para otro como pollos sin cabeza.

Para colmo, cada vez que cogíamos carrerilla en una dirección, Mario nos llamaba a su despacho para cambiar el planteamiento del desarrollo, con lo que volvíamos al punto de partida. No es de sorprender que pasara el tiempo y aquello no llegase a ninguna parte.

Tampoco es que nosotros fuéramos unos fuera de serie, pero creo que habríamos conseguido bastante más con un poco de supervisión y una planificación clara y constante.

Cuando abandonásteis el proyecto, ¿formásteis algún grupo de desarrollo o cada uno siguió su camino en solitario?

Daniel: Aunque hicimos cosas por un tiempo, yo me seguí formando como programador por mi cuenta; además, en ese momento tuve que centrarme porque debido a mi trabajo en DDM había descuidado bastante mis estudios de segundo de BUP.

Julio siguió manteniéndome al día de sus intereses e incursiones profesionales, pero tuve que dejarle volar solo mientras terminaba mis estudios.



LOGOTIPO (1989 - 1992)

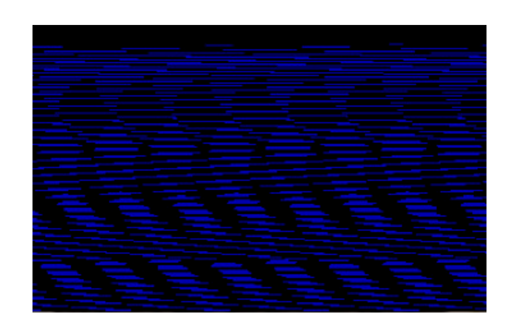
Julio: Una vez abandonado el proyecto, José Benítez se unió a nuestro grupo y fue cuando bautizamos al equipo con el nombre de Lithium. Por aquel entonces pudimos adquirir un buen lote de equipos Commodore Amiga y empezamos a diseñar y posteriormente a programar un juego de motocross que, para que os hagáis una idea, era muy parecido al BMX Simulator de Codemasters, pero con unos sprites más cuantiosos y grandes y una vista isométrica tipo Filmation.

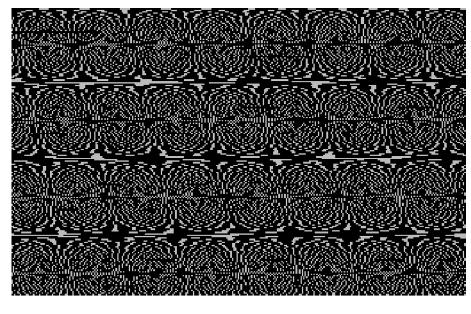
También mantuvimos algunas conversaciones con Nintendo y Sony porque queríamos desarrollar para sus consolas Super Nintendo y Playstation.

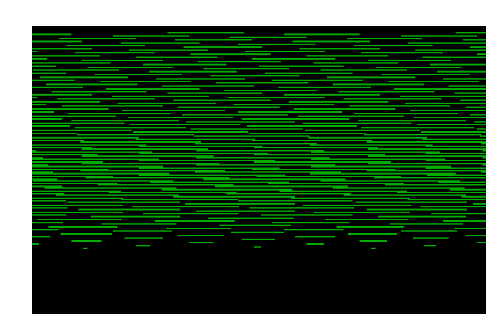
Es una pena que un proyecto con tanta ambición (y tantos cambios) acabase de esta forma. ¿Cuáles fueron vuestras mejores experiencias dentro de Digital Dreams Multimedia?

Julio: En mi caso fueron dos, por un lado formar parte del mundo del desarrollo profesional de videojuegos de la mano de programadores de primera línea como Gonzalo Martín y Mario de Luis, y por otra parte, conocer a José Benítez, del cual aprendí mucho sobre grafismo y diseño de personajes.

CAPTURAS DE LA DEMO PRESENTADA POR LITHIUM EN DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA







Daniel: ¡Estoy con Julio! Fue nuestro bautismo profesional en la programación (a la que me sigo dedicando aunque salimos escaldados de aquello). Fue genial ver una pequeña parte de ese mundo por dentro y conocer a Benítez, al que por desgracia le perdimos la pista.

Con el paso de los años DDM dejó de desarrollar juegos y los que tenía anunciados fueron lanzados a través de una nueva empresa llamada Hammer Technologies, responsables de los programas de creación de videojuegos DIV Games Studio 1 y 2 así como de la edición de los títulos Mr. Tiny, Tokenkai y Snow Wave Avalanche, entre otros. ¿Por qué creéis que DDM cerró y se fundó Hammer Technologies?, ¿cómo es posible que con la buena acogida que tuvieron sus programas y videojuegos sólo durasen 2 años? (1998 ~ 2000)

Julio: Desconozco los motivos concretos de este cambio, pero tengo la sensación de que obedeció a separaciones en la dirección de DDM. Lo que me da lástima, es que cerrasen a los 2 años. ¡Los DIV Games Studio eran geniales!, de hecho, terceros han realizado varias versiones no oficiales.

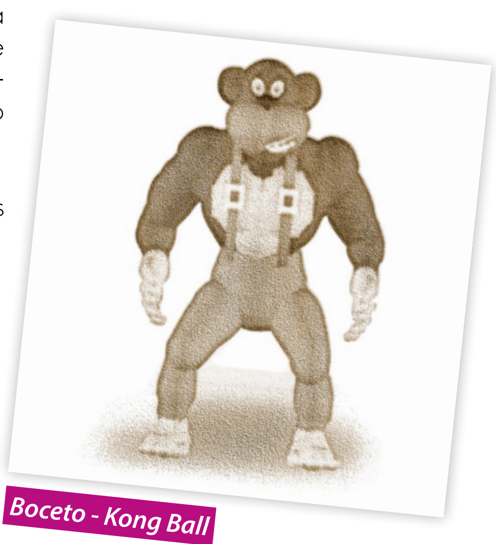
¿Os gustaría dedicar algunas palabras a nuestros lectores para concluir?

Daniel: Me alegra que siga quedando gente que se identifique con las máquinas de aquella época y sus juegos; que haya aún quien recuerde que en este país, ésta era una industria notable que daba productos de calidad. ¡Sois gente que sabe apreciar el legado de su generación! Mantenedlo vivo y compartidlo siempre que podáis.

Julio: Continuad redescubriendo esas viejas joyas que tan buenos ratos nos hacen pasar. También me gustaría elogiar el trabajo de Yo Tenía Un Juego por editar una revista interesante y en castellano sobre retrogaming. Gracias a esta publicación, nuevas generaciones podrán descubrir esas pepitas de oro que los algo más veteranos del lugar recordamos al grito de ¡yo tenía un juego!



Gonzalo Martín


Boceto - Kong Ball

STICK IT TO THE MAN



AVENTURA GRÁFICA

- » **DESARROLLA:** ZOINK!
- » **DISTRIBUYE:** RIPSTONE
- » **AÑO:** 2013
- » **PLATAFORMA:** PC / MAC / PS3 / PS4 PS VITA / WII U
- » **FORMATO:** DIGITAL
- » **JUGADORES:** 1

Voy a empezar este artículo al revés, con la nota: ¿sólo 7 estrellas? Soy consciente de que esta nota será polémica teniendo en cuenta las buenísimas críticas que ha recibido el juego de Zoink! en prácticamente todos los análisis que puedes consultar por ahí. El motivo de esta contraposición de opiniones se encuentra en que Stick It To The Man suele ser visto habitualmente como un buen plataformas 2D, pero yo lo veo como un sucedáneo regular de aventura gráfica.

Vaya por delante que me he divertido mucho jugándolo y probablemente esa es la mayor pretensión de un título como éste, en el que conocer su argumento basta para sentar la base de que el humor es la columna sobre la que se asienta la experiencia que ofrece. Eres Ray Doewood y tu trabajo consiste en colocarte un casco mientras tus compañeros te arrojan desde las alturas ladrillos, yunques y demás objetos pesados con el objetivo de comprobar que el casco en cuestión supera el control de calidad. Un buen día lo que se estrella contra el casco de Ray es un misterioso paquete que cae por error desde el avión del malo de turno y a partir de ese instante, un extraño brazo rosa que sólo Ray puede ver sale de su cabeza cual cruce entre espagueti y mano loca.

Esta curiosa extremidad tiene la particularidad de dotar a Ray de la capacidad de leer la mente a todo bicho viviente con el que se cruce (conociendo de esta manera las preocupaciones y necesidades de los demás), así como convertir esos pensamientos en pegatinas, llevárselas consigo y pegarlas en el lugar apropiado a modo de objetos que utilizar, ¡y todo mientras huye de los malvados que quieren recuperar su caja!

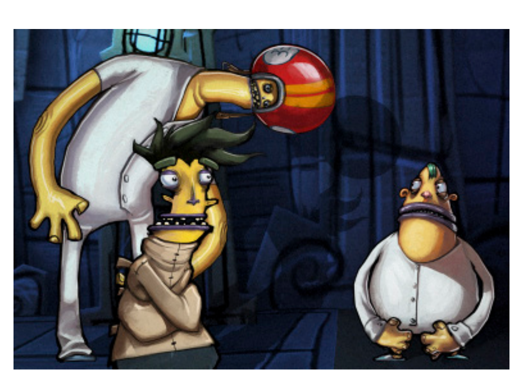


Ya habrás notado que el diseño artístico de Stick It To The Man entra por los ojos aunque su jugabilidad es similar a la ya vista en Little Big Planet. Todos los decorados transmiten la sensación de estar dibujados a mano y recortados en cuartillas de papel, hasta tal punto de ver aquí y allá las chinchetas que los sujetan al supuesto corcho que debería estar detrás. Los gráficos son grotescos y exagerados, ¡pero resultan la mar de simpáticos!

Además hay detalles muy graciosos, como el hecho de que si te eliminan, ¡tu dibujo se regenerará en una impresora para continuar la aventura! El sonido en Stick It To The Man es muy agradable, tanto los efectos como las melodías ambientales de cada uno de sus 10 episodios. El juego no está doblado al castellano pero las interpretaciones de los actores originales son magníficas. Aún así, el aspecto más cuidado del juego es el humor: supón que aglutinas los momentos más absurdos de Sam & Max -Hit The Road-, elévalos al cubo y no des un solo respiro: ¡ya tienes el guión de Stick It To The Man! Las situaciones hilarantes se suceden, llegando a ver cómo un hombre secuestrado y encerrado en el maletero del coche se lamenta por haber dedicado demasiado tiempo a jugar a la NES en lugar de haber aprendido a escapar del maletero.

Como ves, a pesar del aspecto plataformero, el desarrollo tiene más en común con el de una aventura gráfica en la que hay que utilizar las pegatinas-objetos para solucionar los problemas de los personajes.

¿En qué falla entonces?, en que como te indica en qué lugares se pueden pegar las pegatinas, termina convirtiéndose en una suerte de ensayo y error hasta que una de ellas encaja en su sitio; además, el guión carece de cohesión, siendo una sucesión de situaciones inconexas que no atrapan al jugador en una trama interesante. - J.P





CURIOSIDADES

¿Te suena el tema que se escucha en el menú principal de Stick It To The Man?, pues se trata de Just Dropped In (To See What Condition My Condition Was In), y pertenece a The First Edition, con Kenny Rogers. Puede que lo hayas escuchado antes en la escena del sueño de los bolos de El Gran Lebowski, en la película Sed De Venganza (con Dwayne Johnson), en el videojuego Driver 2 o quizá conozcas la salvaje versión de Children Of Bodom.

Las versiones de PS3 y Vita ofrecen la funcionalidad cross-buy, pero ¡ojo!, no así la de PS4.

Los autores del juego vieron que era muy caro animar a todos los personajes, ¿y para qué hacerlo si el jugador podía leer sus mentes y obtener la información?



LO MEJOR

El apartado gráfico luce inmejorable en la pantalla OLED de tu Vita. Las situaciones tan jocosas como absurdas que se suceden sin cesar.

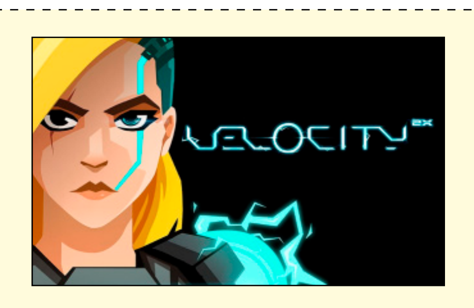
LO PEOR

Que resolver los puzles no suponga un reto para la mente, sobre todo teniendo en cuenta que es un título realmente corto y nada rejugable.

PUNTUACIÓN



VELOCITY 2X



SHOOT 'EM UP

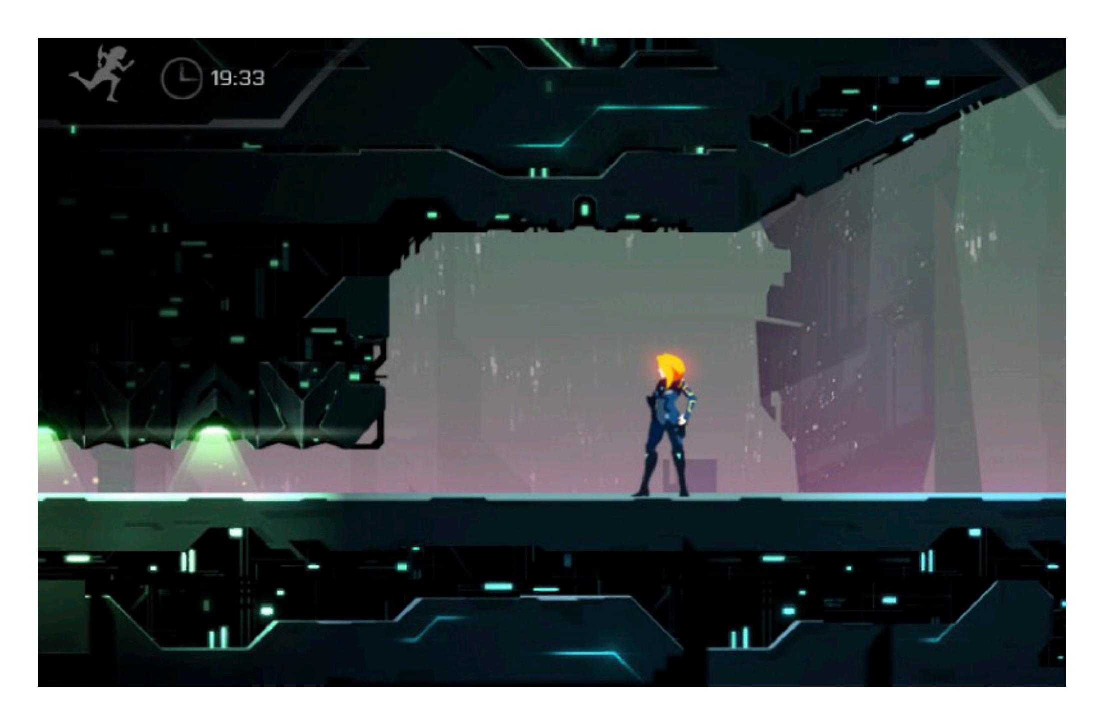
- » **DESARROLLA:** FUTURLAB
- » **DISTRIBUYE:** SONY
- » **AÑO:** 2014
- » **PLATAFORMA:** PS VITA / PS4
- » **FORMATO:** DIGITAL
- » **JUGADORES:** 1

Si tengo que agradecer una cosa a las actuales consolas portátiles es la comodidad que me brindan a la hora de disfrutar de juegos actuales con sabor añejo sin ninguno de los inconvenientes de los sistemas antiguos (limitación de memoria, largos tiempos de carga...) y con todas las ventajas que supone la potencia de estos aparatos.

Velocity 2X es un excelente ejemplo de ello porque además da una vuelta de rosca a lo que viene siendo un matamarcianos clásico. Primero pongámonos en contexto: la teniente Kai Tana trata de escapar del alcance de los Vokh, una raza despiadada que vive para esclavizar a todas las demás; durante 50 niveles vivirá una huída hacia adelante abriéndose paso a través de las líneas enemigas en un arcade no apto para jugar recién levantado, pues la rapidez de reflejos será tu mejor aliada.

La mayoría de niveles intercalan secciones de scroll vertical con otras de scroll horizontal: en las primeras manejarás el Quarp Jet, la nave de Kai Tana, mientras que en las partes de desplazamiento horizontal será la protagonista quien aborde una nave enemiga en busca de algún interruptor que activar.

Los niveles se hacen muy amenos, no sólo debido a que el objetivo puede ser rescatar prisioneros, huir a toda velocidad e incluso luchar contra un jefe final, sino que además, poco a poco irás recibiendo habilidades que introducirán novedades jugables de manera muy gradual: lanzamiento de bombas laterales, un rifle, y como no, ¡las cápsulas de teletransporte!; tanto la teniente como su nave son capaces de teletransportarse a corta distancia dentro de la pantalla, ¡pero la nave también puede hacerlo a lugares remotos del

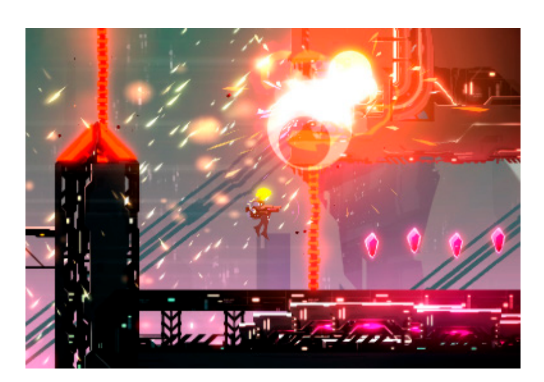


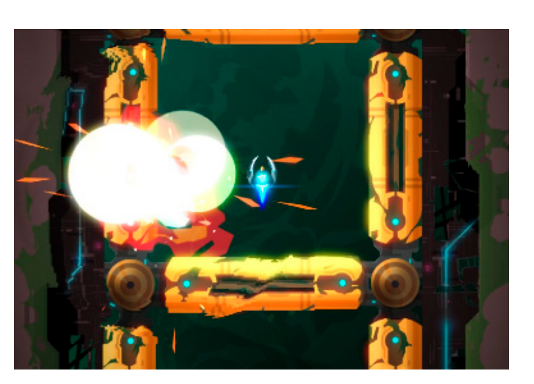
nivel si antes has dejado allí una de las cápsulas! Esta funcionalidad no es meramente testimonial, sino que su uso es imprescindible a la hora de ir activando en orden los distintos interruptores que te abrirán el camino en los niveles más laberínticos, cuyo diseño es realmente inteligente.

Por si esto fuera poco, hay una tecla que permite acelerar tanto si manejas la nave como si vas a pie, así que imagínate a qué velocidad corre el juego cuando llevas tu nave a tope a la vez que disparas a los enemigos, recoges objetos y supervivientes, activas interruptores y te teletransportas para esquivar barreras mientras el scroll amenaza con tragarse tu nave. ¡Ríete tú de Forrest Gump!

Terminar Velocity 2X no es complicado, de hecho se puede conseguir en menos de 4 horas, pero a medida que avances notarás que eres más hábil con el juego y será entonces cuando una vocecita interior te diga: ¿por qué no intentas pasarte ahora los niveles anteriores a toda pastilla? ¡En ese momento comenzarás a disfrutar de todo el potencial del juego! No en vano, conseguir un "perfecto" en cada nivel requiere: superarlo en un tiempo mínimo, recoger todos los objetos y matar a todos los enemigos sin perder vida alguna.

Técnicamente no puedo reprocharle nada a Velocity 2X: los controles responden a la perfección (incluso para ciertas acciones podrás elegir entre usar botones o la pantalla táctil), los gráficos son coloridos y muy agradables, el movimiento suave y el sonido espectacular, particularmente la melodía que acompaña a los niveles más rápidos. Como añadido, hay un menú de extras en el que progresivamente se desbloquearán partes de tu diario, datos acerca de los lugares que visitas, razas, etc. Un detalle de agradecer por no ser frecuente en este tipo de juegos. ¿Presumes de ser el más rápido del lugar?, ¡pues ponte a prueba con Velocity 2X! - J.P





CURIOSIDADES

Se trata de un juego que soporta cross-buy y cross-save, es decir, independientemente de que compres la versión de Vita o PS4 podrás descargar ambas y compartir la misma partida en las dos máquinas.

La primera parte del juego, titulada Velocity a secas, fue recibida por PSP en 2012. Al año siguiente se hicieron versiones para PS3, Vita y PC bajo el nombre de Velocity Ultra.

Joris De Man, compositor de la música de Velocity 2X, trabajó también en todas las bandas sonoras de la saga Killzone (¡incluso obtuvo un galardón por Killzone 2!), así como en músicas para juegos de CD-i y de los Bitmap Brothers.



LO MEJOR

La sensación de ser mejor jugador con cada partida que echas y llegar a jugar más rápido de lo que pensabas que serías capaz.

LO PEOR

Los momentos en que debes lanzar una cápsula de teletransporte calculando el ángulo de rebote en la pared... ¡ralentizan el ritmo de juego!

PUNTUACIÓN



INFERNO+





Si metemos en una coctelera varios tubos de neón, un juego de mazmorras como Gauntlet y agitamos a ritmo de música ambiental con reminiscencias techno obtendremos un juego tan único como Inferno+. Una mecánica tan simple como la de recorrer un decorado laberíntico para llegar a la salida puede resultar una ardua tarea, sobre todo cuando hay que eliminar a miles de enemigos por el camino y a varios jefes finales; ¡pero tranquilo!, que aunque el juego se complica por momentos, con el oro que encuentres podrás adquirir mejoras para tu cápsula en la tienda.

Compañía: Radiangames | **Género:** Acción
Precio: 1,48 €

BOSON X

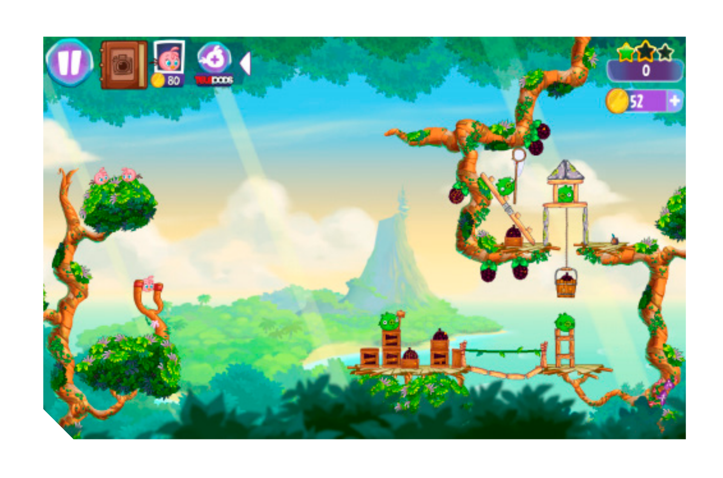


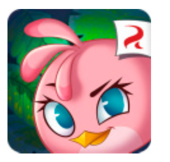


Dos científicos que estudian la teoría del Bosón de Higgs se han metido dentro de un acelerador de partículas para intentar dar con la respuesta a sus preguntas. El juego propone el reto de avanzar todo lo que puedas saltando sobre las plataformas que se irán generando de forma aleatoria; además, tendrás que correr sobre zonas azuladas para que se rellene un medidor que al llegar a 100% hará que cambies de fase ¡y si todo era difícil, ahora lo será más aún! Boson X es un espectáculo visual que pondrá a prueba tanto tus reflejos como tu paciencia.

Compañía: Ian MacLarty | **Género:** Plataformas
Precio: 2,01 €

ANGRY BIRDS - STELLA

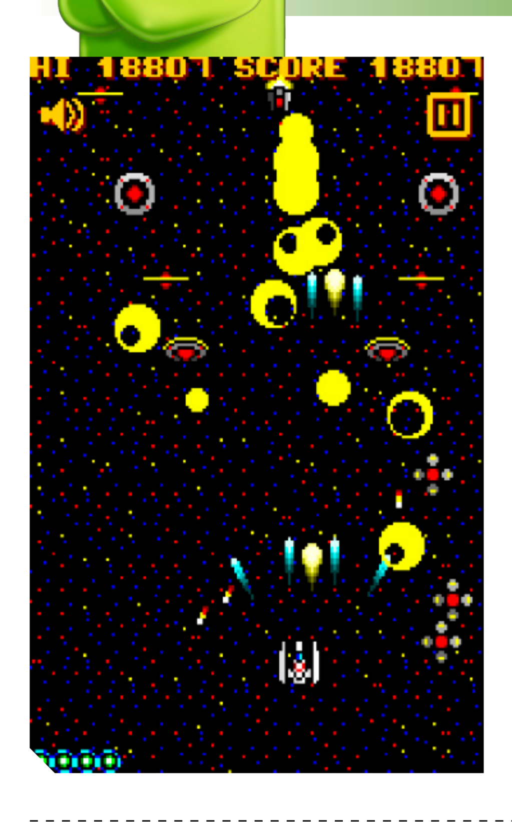




El fenómeno Angry Birds regresa a los dispositivos Android y aunque ya estamos algo saturados de juegos de este tipo y clones lanzados por otras compañías, cuando probamos Stella nos quedamos sorprendidos al ver la estupenda calidad gráfica del producto: los objetos y elementos que conforman el paisaje están muy detallados, hay efectos de luz, los decorados en movimiento son un puntazo y parecen haber sido extraídos de los últimos juegos de Rayman. Aunque sigan creando niveles para sus juegos, creemos que Rovio debería centrarse en nuevas licencias.

Compañía: Rovio Mobile | **Género:** Habilidad
Precio: GRATIS

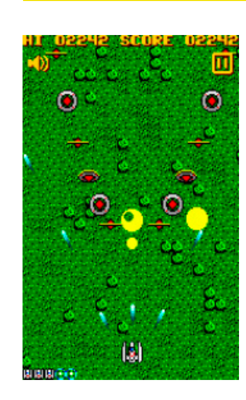
C-FORCE



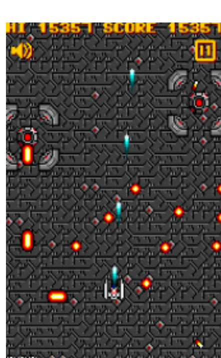


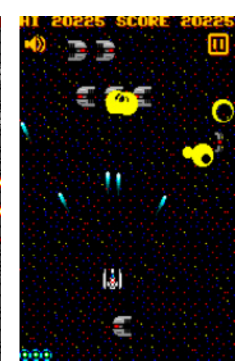
Si te gustan los juegos de naves y dispones de 20 minutos libres para echar una partidita ¡no dejes de probar C-Force! No tiene argumento, el jefe final de cada fase es siempre el mismo, no se puede salvar la partida y sólo tiene 4 niveles. ¿Por qué probarlo entonces?, ¡pues porque es un vicio!, tanto que a veces lo rejugarás sólo por mejorar tu puntuación. Por cada horda de enemigos que elimines obtendrás 100 puntos extra e incluso podrás recoger power ups para mejorar la potencia de disparo de tu nave o llevarte 300 puntos adicionales si ya la tienes al máximo.

Compañía: Short2Games | **Género:** Shoot 'Em Up
Precio: GRATIS









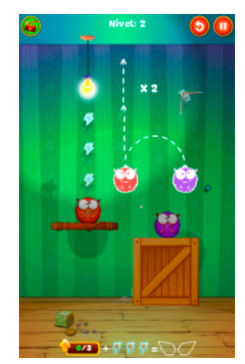
LIGHTOMANIA

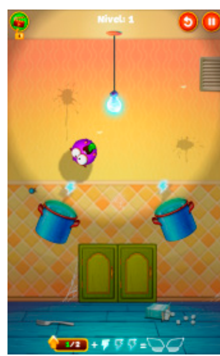


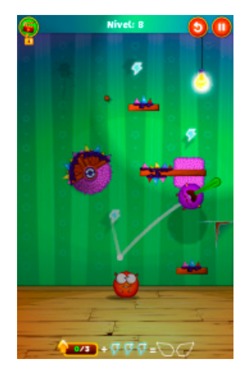


Existe un juego que poniendo a prueba tus dotes de lógica puede llegar a desesperar y divertir a partes iguales... ¡su nombre es Lightomania! En pantalla aparecen dos personajes peluchones que deben interactuar entre sí, aunque también se rascan detrás de las orejas, sonríen a cámara o se quedan dormidos repentinamente. Tu misión consiste en comerte los 3 rayos que aparecen en cada nivel y llegar hasta el foco que ilumina el habitáculo, pero para ello, deberás rebotar en ciertas zonas, quedarte pegado en otras ¡e incluso teletransportarte usando ollas! - S.G

Compañía: Nravo Inc. | **Género:** Habilidad
Precio: 0,72 €









TOMB RAIDER



ACCIÓN / AVENTURA

- » **DESARROLLA:** CRYSTAL DINAMICS
- » **DISTRIBUYE:** SQUARE ENIX
- » **AÑO:** 2013 / 2014 (ED. DEFINITIVA)
- » **PLATAFORMA:** PS3/PS4/360/ONE/PC
- » **JUGADORES:** 1

La mítica saga protagonizada por el personaje femenino más representativo del mundo de los videojuegos vuelve con un aspecto y jugabilidad totalmente renovados. Antes de nada tengo que reconocer que nunca he sido una fiel seguidora de las aventuras de Lara Croft, ¡pero me hablaron tan bien de este título que no quise perdérmelo!

Los juegos clásicos de Tomb Raider están enfocados a los puzzles y a la exploración de ruinas de antiguas civilizaciones en las que debes conseguir reliquias o resolver algún que otro misterio; en cambio, este nuevo juego está planteado de un modo totalmente distinto, lo que supone un lavado de cara de la saga. ¿Qué le deparará el futuro a nuestra protagonista?

En Tomb Raider te encontrarás con una inexperta y jovencísima Lara que está a punto de vivir su primera gran aventura: el barco en el que se encuentra naufraga inesperadamente y al despertar, se halla en una misteriosa isla en la que nada es lo que parece. Tu misión será sobrevivir a toda costa y explorar el lugar a fin de encontrar a tus compañeros.

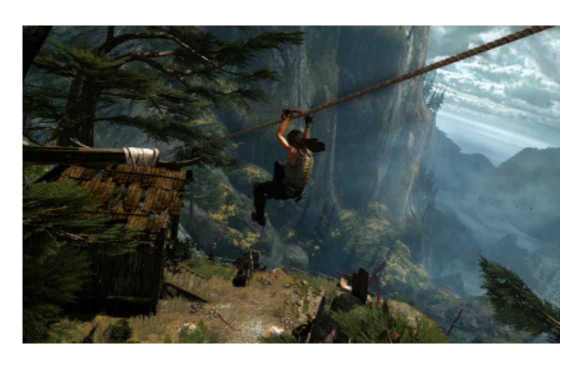
Lara cuenta con un arco con el que deberá cazar animales para subsistir, pero no te preocupes porque como era de esperar, a medida que progreses en el juego encontrarás nuevas armas; además, cuando localices un campamento podrás mejorar tus armas así como las habilidades de combate y supervivencia de tu personaje.

Aparte de las misiones principales y los enfrentamientos contra peligrosos enemigos armados, tendrás que realizar tareas extra como visitar tumbas secretas, conseguir reliquias ocultas y enfrentarte a desafíos. Los gráficos son tan realistas que incluso verás las magulladuras que va sufriendo Lara de forma

progresiva a medida que avance la historia. Aunque muchos fans se hayan sentido algo decepcionados con el cambio que ha dado la saga, hay que reconocer que este Tomb Raider es un gran título que combina magistralmente la acción con la aventura. ¡Incluso conocerás los inicios de Lara y cómo llegó a convertirse en una gran aventurera! ¡Ah!, y eso no es todo: la edición definitiva lanzada en PS4 y XBOX One incluye mejoras gráficas, todos los contenidos descargables, videos adicionales, un cómic digital y un libreto ilustrado. - S.S







PUNTUACIÓN 90

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACIÓN

SLEEPING DOGS



SANDBOX

- » **DESARROLLA:** UNITED FRONT
- » **DISTRIBUYE:** SQUARE ENIX
- » **AÑO:** 2012 / 2014 (ED. DEFINITIVA)
- » **PLATAFORMA:** PS3/PS4/360/ONE/PC
- » **JUGADORES:** 1

Aunque los sandbox no son el tipo de juegos que más me llaman, la historia que envuelve a Sleeping Dogs me causó cierta curiosidad, así que tras aceptar mi destino y comprar el juego, quedé automáticamente enganchada. El juego te sitúa en Hong Kong y te pone en la piel de Wei Shen, un policía encubierto que debe infiltrarse en la triada Sun On Yee, ¡una de las bandas más peligrosas de China! Deberás cumplir tu deber como agente de la ley, ¡pero también como sanguinario miembro de la triada!

Perseguir a un ladrón, detener a camellos y traficantes de droga, robar vehículos, apalear a morosos o asesinar brutalmente a balazos a miembros de las triadas rivales serán sólo algunas de las misiones que podrás encontrar en este gran juego. La contraposición de tramas me parece brillante, ya que a lo largo de la aventura Wei deberá ganarse la lealtad de los miembros de la triada sin dejar de lado su trabajo como policía, debatiéndose entre dos mundos muy distintos y acabar generando un gravísimo conflicto interno.

¡Sleeping Dogs no te dará un respiro!; además de la misión principal hay infinidad de tareas adicionales: acudir al Dojo a fin de perfeccionar tus técnicas de Kung-fu para llegar a ser el más letal en las peleas callejeras, mejorar tu salud rezando en los diversos altares que hay esparcidos por el inmenso mapeado de la ciudad, participar en carreras ilegales para ganar dinero, etc.

Incluso podrás ir a bailar a la discoteca, canturrear en el karaoke, tener citas con chicas y comer pato laqueado o unos deliciosos fideos chinos cuando te apetezca. Si esto te parece poco prepárate: ¡también acudirás a masajistas especializadas en "finales felices" para que Wei libere tranquilamente sus tensiones echando una canita al aire!

Cuando tengas suficiente dinero y hayas subido de categoría como miembro de la banda, utiliza tus ganancias para comprarte ropa cara en las tiendas de la zona alta de la ciudad y consigue tu propio coche deportivo para conducir a 200 km/h. ¡Ah!, y no te olvides de hacer una parada en tu vivienda, situada en la zona acomodada de Hong Kong. Sleeping Dogs cuenta con una edición definitiva para PC, PS4 y XBOX One que incluye mejoras gráficas, todos los DLC's y un libro de 28 páginas con el arte conceptual del juego. - S.S







PUNTUACIÓN **93**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACIÓN


GOLDEN
AXE

EL ABUELO CEBOLLETA DICE



La versión de Golden Axe que jugué de joven fue la de MS-Dos y además de pasármelo genial, recuerdo haberlo podido completar sin mucho misterio; lo cierto es que es un juego bastante corto, pero como tiene un nivel de dificultad muy ajustado, se hace ameno rejugarlo tanto en solitario como en compañía.

Una vez que te decidas por un personaje (bárbaro, amazona o enano) comenzará tu andadura en este beat 'em up en el que deberás abrirte paso a mandobles entre esqueletos, esbirros, sombras, gigantes con mazas y caballeros con espadas descomunales.

Death Adder tiene atemorizado a todo el reino de Yuria y para colmo ha apresado al rey y a la princesa; ¡tu misión será llegar con vida hasta él y derrotarlo! Por el camino encontrarás duendes que llevan sacos cargados de ánforas (aumentan tu poder mágico) y comida (restablece parte de la vida), pero no pienses que te van a dar todo por las buenas... ¡tendrás que acercarte a ellos y darles una buena patada, un espadazo o un hachazo! Para hacer más llevadera tu aventura por el reino podrás montar en dragones rojos que lanzan bolas de fuego, en dragones azules que escupen llamaradas a corta distancia o viajar a lomos de la cocatriz, ¡un animal mitológico que golpea a los enemigos con su cola!

De todas las versiones de Golden Axe me quedaría con la de Mega Drive porque si consigues matar a Death Adder, te esperan dos niveles extra exclusivos en los que visitarás las mazmorras y la madriguera de un temible enemigo final: ¡Death Bringer!

EL TÍO JAIME DICE



<<¡Chico, ven aquí que vamos a jugar a dobles a un verdadero clásico!>>, ordenó el abuelo... ¡y debía ser cierto que lo es porque existen conversiones para unos 20 sistemas diferentes! Aparqué durante un rato el último Pokémon, acepté el mando que me ofrecía el abuelo y el MAME hizo el resto.

¡Lo pasé de maravilla y hasta vimos una secuencia final la mar de original cuando completamos el juego! Al ser mi primera partida, he de reconocer que asesté unos cuantos tajos a mi abuelo y perdí alguna que otra vida cayendo al abismo en las partes plataformeras del juego; el abuelo me aconsejó que para no morir en el intento, cogiese carrerilla antes de saltar. ¡Escuchad la voz de la experiencia!

¡Durante la partida el abuelo me enseñó mil y una curiosidades acerca de este juego! Me llamó mucho la atención descubrir que los gritos de los enemigos están extraídos de muertes en las películas Rambo: First Blood y Conan El Bárbaro, que algunos gráficos son reciclados de Altered Beast e incluso que Gilius Thunderhead, el enano, aparece en Alien Storm.

En cuanto volví a mi casa investigué cómo jugar hoy día a Golden Axe: aunque existen versiones de PS3 y Xbox 360, si quieres disfrutar la más fiel a Mega Drive (incluyendo sus niveles extra), te aconsejo hacerte con la disponible en Steam para PC o la de iOS. En la Consola Virtual de Nintendo podrás escoger entre la versión arcade o la de Mega Drive, y si lo tuyo es jugar en portatil, hazte con el Sega Mega Drive Collection de PSP. ¡Pokémon puede esperar!






SONIC
THE HEDGEHOG™

EL ABUELO CEBOLLETA DICE



¡La primera vez que jugué a Sonic fue en un burger!; puede que os suene extraño pero así fue, dejad que este viejales os cuente la historia. Era el cumpleaños de un amigo del colegio y había decidido celebrar su día a ritmo de hamburguesas con patatas fritas, ¡como debe de ser! Llegado el momento, todos pusimos sus regalos encima de la mesa, le vociferamos el cumpleaños feliz, sopló las velas y rápidamente se dispuso a abrir el paquete más grande que encontró, no sin antes agitarlo como si fuese un huevo Kinder.

Cuando arrancó de cuajo el envoltorio se quedó mudo; obvio... ¡le acababan de regalar una Mega Drive y el videojuego del erizo azul! Al ser el primer regalo que abrió, ya os podéis imaginar lo que ocurrió con el resto de paquetes... ¡exacto!, que acabaron apilados y cogiendo polvo encima de la mesa.

Los dueños del burger fueron muy majos y se solidarizaron con la causa permitiéndonos enchufar la consola a su televisión. Durante una hora nos deleitamos viendo al cumpleañero controlando a Sonic: corría de aquí para allá, saltaba, recogía anillos, se cargaba a algunos enemigos saltándoles encima, había zonas secretas... ¡era una pasada! Aunque costó lo suyo, tras varias horas de espera ¡pude hacerme con el mando y echar una partidita!; aquello sólo me sirvió para cogerle manía al juego porque me mataban enseguida. Hace unos meses completé por fin este título y es algo que me apetecía mucho porque el personaje de Sonic siempre me había encantado; el truco es no correr siempre y estudiar cada terreno. ¡Ahora que le he pillado el punto al juego hasta se me hace corto!

EL TÍO JAIME DICE



Hasta un jugón de nueva hornada como yo ha escuchado hablar del erizo más famoso de los videojuegos, no en vano, de vez en cuando echo mis vicios online al Sonic -All Stars Racing Transformed-. Lo importante es que gracias a mi abuelo tenía la oportunidad de conocer de primera mano cómo empezó la leyenda de Sonic.

Me las prometía muy felices en esta ocasión: todos sabemos que Sonic es un juego en el que hace falta una velocidad de reacción sólo al alcance del dos por ciento de la población, y eso no es algo en lo que las personas mayores destaquen especialmente. ¡Al fin batiría a mi abuelo en un videojuego clásico! Craso error. Tan pronto como el abuelo tomó el mando se transformó cual Hulk en una criatura sobrehumana con unos reflejos que ya quisieran los marines. Recuerdo no enterarme de la mitad de las cosas que ocurrían en la pantalla y fase tras fase mi abuelo iba adornando su gesta con datos curiosos: que si unos científicos han llamado Sonic -The Hedgehog- a una proteína, que si el juego estaba originalmente diseñado para necesitar tres botones, que si pulsando arriba, abajo, izquierda, derecha, A+Start en la pantalla de título se puede elegir nivel.... ¡Y de repente se terminó el juego sobrándole una colección de vidas!

A lo mejor algún día me da por emularlo en casa usando el Kega Fusion o pruebo en el MAME una de las dos versiones para recreativa que salieron, pero por el momento, tengo claro que yo no formo parte de ese dos por ciento de super hombres al que pertenece mi abuelo. ¡Respeto a los mayores!





ParlaBytes 3.0

Los días 29 y 30 de Noviembre asistimos a ParlaBytes, ¡uno de los mejores eventos retro que existen en España!, pero esta vez todo iba a ser diferente porque... ¡tuvimos nuestro propio stand!

Para nosotros fue una grata experiencia porque pudimos ver de nuevo a todos nuestros amigos, le pusimos cara a varios lectores que se pasaron por allí a saludar y además, conocimos a un montón de gente.

El estupendo trabajo de la organización hizo posible que por el módico precio de 0€, toda persona interesada en lo retro tuviese acceso a cuatro plantas repartidas en dos edificios. ¡No nos podemos quejar porque este año había más stands que nunca, máquinas con refrescos y bebidas calientes, se habilitó un servicio de bar con precios muy accesibles y no se cerró ni para comer!

Gracias a un montón de buenos amigos, Yo Tenía Un Juego contó con un stand doble: en la primera mesa colocamos un portátil en el que mostramos varias presentaciones del nuevo diseño de la revista y por supuesto, los lectores podían adquirir nuestro anuario en DVD; en la segunda mesa, se conectaron consolas y ordenadores clásicos a teles de tubo, así como un minipc recreativa a un monitor para que todos pudieran sentarse a jugar. ¡Incluso tuvimos un espacio dedicado al cacharreo! Esperamos repetir muy pronto; además... ¡no todos los días se obra el milagro de reparar el audio de una Master System con la tapa de un boli BIC!





– COLABORADORES DE STAND Y/O FOTOGRAFÍAS –

Alejandro Valdezate, Almudena Simón, Carlos Blanco, Francisco José Baena, Helena Rodríguez, Jaime Pérez, José Daniel Laso Alcalá, Julio César García, Moisés Vergara, Ricardo Martínez, Rubén Blanco, Sergio Gordillo

NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

